



# 20 EXKLUZÍVNÍCH DEMO HER

METAL GEAR SOLID, COOL BOARDERS 3, MAX POWER RACING, V-2000, DEVIL DICE...



Oficiální ČESKÝ

230 Kč DUBEN 1999

WWW.PSMAG.CZ

# PlayStation

TM

Magazín číslo 12

číslo

12

EXKLUZIVNÍ RECENZE

## LEGACY OF KAIN SOUL REAVER

Našel se konečně  
přemožitel Tomb  
Raidera? Čtěte uvnitř!

PLUS!

- GRAN TURISMO 2
- EMERGENCY
- WARZONE 2100
- X GAMES PRO BOARDER
- A BUG'S LIFE
- ELIMINATOR
- POPULOUS
- BLOODY ROAR 2
- GLOBAL DOMINATION

EXKLUZIVNĚ

## SILENT HILL

Stylová, strašidelná,  
děsuplná hra!  
Lepší než Resident Evil?

SEZNAMTE SE

## DRIVER

Destruction Derby  
odehrávající se na ulicích LA.

RECENZE

## ROLLCAGE

Futuristická, ďábelsky  
rychlá jízda snů!

**VŠE O  
YAROZE:**  
14 PLNÝCH  
HER!

art consulting  
Pochova 16  
a 6, 162 00  
9 771212 060007 04

Nejprodávanější PlayStation časopis na světě



# OSVÍCENÍ

OFICIÁLNÍ PŘÍSLUŠENSTVÍ PLAYSTATION. KROK DO JINÉ DIMENZE.



DUAL SHOCK™  
CONTROLLER  
1.690,-



G-CON 35™  
1.690,-



MEMORY KARTY  
390,-



LINK KABEL  
1.190,-



MULTI-TAP  
1.490,-



NEGCON™  
2.690,-



OVLADAČ  
890,-



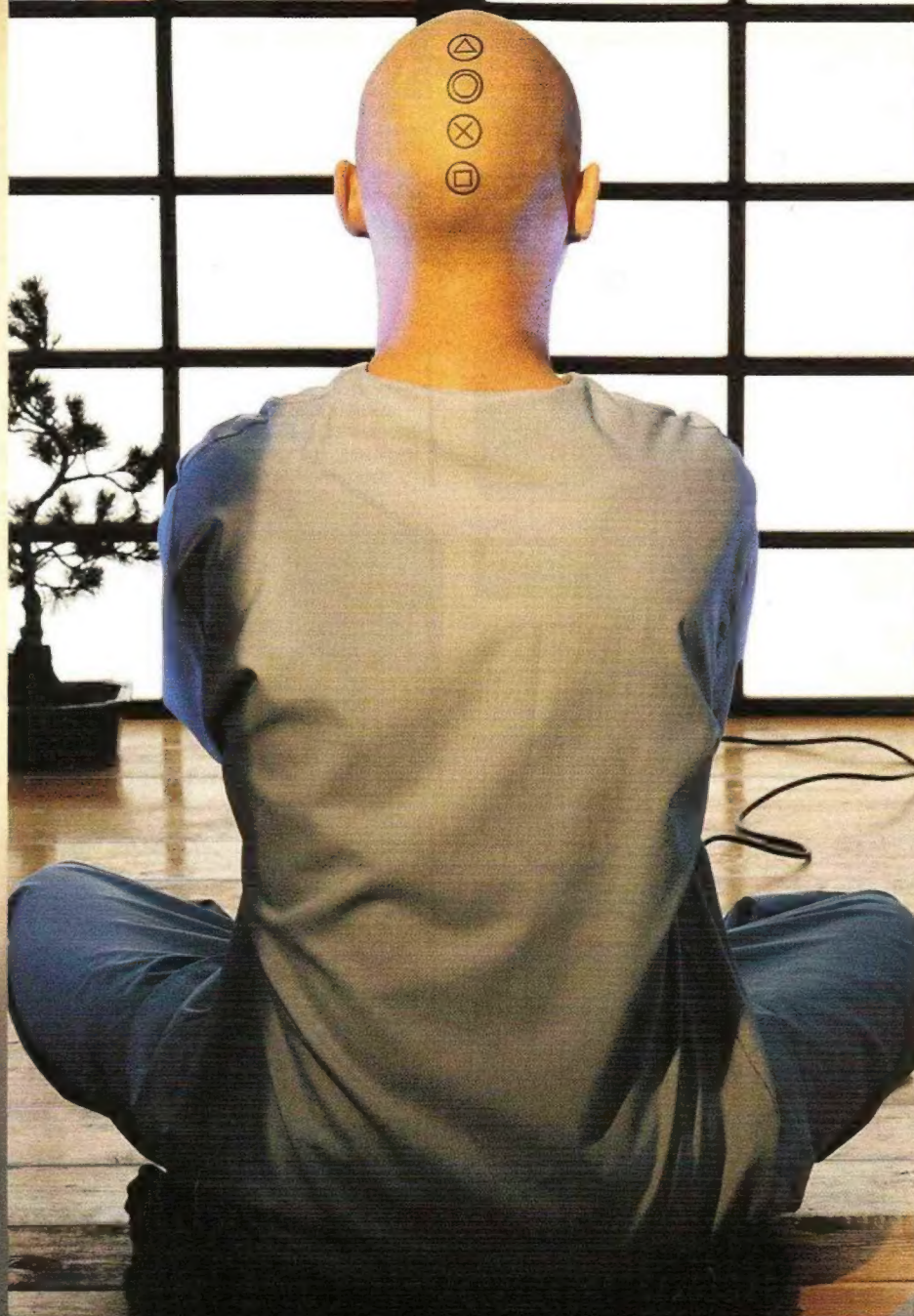
AV ADAPTER  
1.690,-



DAREVNÉ  
OVLADACE  
890,-



MYŠ  
1.490,-



POUŽITÍ NESCHVÁLENÉHO  
PŘÍSLUŠENSTVÍ  
MŮŽE VÉST  
KE ZTRÁTĚ ZÁRUKY!

SONY

OFICIÁLNÍ PŘÍSLUŠENSTVÍ PLAYSTATION

[www.playstation-europe.com](http://www.playstation-europe.com)

NEPODCEŇUJTE SÍLU PLAYSTATION



G-Con 45 TM & ©1996 Namco Ltd. NeGCon TM & © 1995 Namco Ltd. All rights reserved. Namco is a registered trademark of Namco Ltd. A Namco product. Distributed by Sony Computer Entertainment Europe.  
"D" and "PlayStation" are registered Trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. All rights reserved. "Sony" is a registered trademark of Sony Corporation.





Tímto číslem se uzavírá kruh jednoho roku existence PSM. Během těch dvanácti čísel se podařilo prosadit na malém českém trhu časopisecký titul, který, díky

své specializaci, měl mimořádně úzký manévrovací prostor. Vyrostli jsme z malého experimentu do rozměru středně velkého zavedeného titulu, který mnozí dobře znají a kupují si ho. Dík patří na tomto místě vám čtenářům PSM. Vložili jste v nás svou důvěru, podpořili jste nás svými podněty a motivovali obrovským zájmem. Ale, to už by snad stačilo... zpět ku hrám!

V tomto čísle je pozornost soustředěna na upírské dobrodružství jménem *Soul Reaver*. Recenze se snaží najít odpověď na otázku, zda může být lepší než samotný *Tomb Raider*. Mezi recenzemi stojí za vyzdvížení ještě mimořádně surová (a skvělá) závodní hra, kterou už určitě všichni znáte pod názvem *Rollcage*. Zajímají-li vás události blízké budoucnosti, pak jste si určitě oblíbili naše preview. V případě mimořádně zajímavých her je balíme do luxusního provedení typu „Seznamte se“. Tentokrát to potrefilo hororovou lahůdku *Silent Hill* a simulátor zběsilých honiček ulicemi amerických velkoměst jménem *Driver*. Máte-li rádi spíše tématické články, které se problémům věnují trochu více ze široka, pak doporučuji jednak analýzu japonských RPG současnosti a dále celek věnovaný černé PlayStation Yaroze. Najdete ho až skoro na konci v sousedství obsahu CD. Má to svou logiku, jelikož na cédéčku rekapitulujeme 14 nejlepších her Yaroze. Kromě toho vás čeká 6 hratelných dem v čele s obří ukázkou z desítkového hitu *Metal Gear Solid*.

Hezký den i celý příští měsíc přeje

**Farid D. Starman (šéfredaktor)**

Oficiální český PlayStation Magazin

3

DUBEN



**Skutečnost:** *Official PlayStation Magazine* je nejprodávánějším časopisem věnovaným videohram na světě. Je to jediný časopis, který má každý měsíc oficiální CD s demoverzemi her, rovněž představuje nejlepší psané a graficky zpracované časopisy tohoto typu, který je na pultech k dostání. Toto vůdčí postavení na trhu zároveň znamená, že můžeme hry objektivně recenzovat a chránit zájmy našich čtenářů,

poskytovat skutečné názory, a ne pouze nějaké kompromisy, a to jak co se týče samotných recenzí, tak i grafické úpravy.

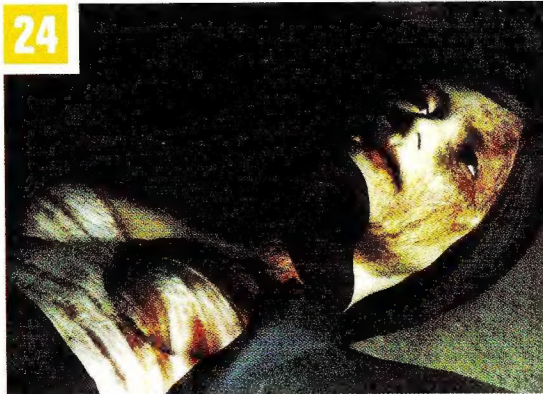
PSM je jediným skutečně důležitým časopisem v playstationové sféře z jednoho důvodu - tiskneme totiž pravdu. Naše články, ať už se týkají her, průmyslu či všech ostatních věcí spojených s PlayStation, se vyznačují jasným názorem, upřímným a vždy dostatečně obeznameným s problémem. Spojení se Sony nám poskytuje exkluzivní přístup k informacím a demoverzím her, avšak nikterak neovlivňuje naše rozhodování. PSM je stoprocentně nezávislý.

Časopis je psán zábavnou formou pro dospělé čtenáře. Články nejsou v zajištění technického žargonu, ale přitom se vyznačují nezbytnou odborností požadovanou našimi čtenáři, nejdrážejší nářky pro

zavážené a pubertální vtipy zde ustupují do pozadí, aby neovlivňovaly kvalitu textů. Přidáme vám vždy nejnovější zprávy, rozhovory s těmi nejdůležitějšími lidmi v oboru, diskutujeme o relevantních problémech a recenzujeme ty nejchytřejší hry na této planetě. A co se týče našeho demo disku, dáváme vám možnost, jakou jinde nenajdete - abyste si hry sami zahráli. PSM: nejlepší časopis o videohram na světě.



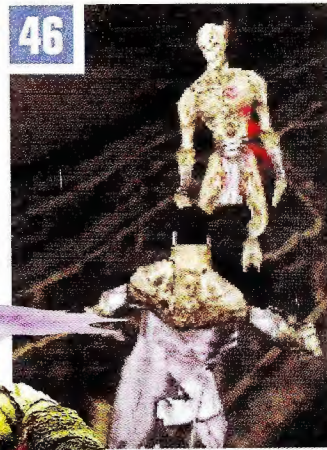
Analýza: Japonská RPG



Seznamte se: Silent Hill



Seznamte se: Driver



Soul Reaver



Rollcage



A Bug's Life



Global Domination

## PLAYTEST

Hřeb večera, to jsou naše recenze. Autor zde bere na sebe nelehký úkol: zahrát a do detailu prozkoumat, upozornit na vady a pochválit přednosti.

### Legacy of Kain:

#### Soul Reaver

46

Připravte se na setkání s dalším vrcholem historie PlayStation. Je lepší než Tomb Raider? Na co čekáte, honem listujte na příslušnou stránku!

### Rollcage

52

Vynikající závodní akce z budoucnosti slibuje dlouhé hodiny multiplayerové vařeníce prvního stupně.

### Global Domination

55

V téhle hře budete mít jedinečnou příležitost rozsekát zeměkouli na takhle malinkaté kamínky.

### A Bug's Life

56

Plošňovka od Disneye nemá pražádnou šanci konkurovat tomu nejlepšímu,

co jsme nedávno v našem magazínu viděli.

### X- Games Pro Boarder

58

Nejnovější simulátor snowboardingu od Sony. Dokážou porazit sami sebe (*Cool Boarders*)?

### Eliminator

59

Futuristická, sportovně akční podivnost je dalším slovem Psygnosis do pranic.

### MiniPlayTest

60

Tentokrát s účastí následujících: Tiger Woods '99, Premier Manager '99, Granstream Saga a Pro Pinball.

## TÉMA

### Seznamte se: Silent Hill

24

Třetí Resident Evil je ještě hodně daleko, ale na tom tichém vrchu se strašně věci dějí už teď...

### Seznamte se: Driver

28

Kříženec detektivních filmů 70. let a GTA s přísadami Destruction Derby vypadá jako hodně velká bomba.

### Analýza:

#### Japonská RPG

40

Co si to tam ti Japonci pořád kutí? Andy Butcher se pro náš časopis pokusil vydolovat fakta ohledně nejpopulárnějšího žánru země, kde Slunce vychází nejdříve.

### Analýza: Vše o Yaroze

70

Shrnutí všech informací o amatérské výrobě her na PlayStation.

## RUBRIKY

### Loading

6

Čerstvé zprávy! Chutné rubriky! Gran Turismo 2! V-Rally 2! Un Jammer Lammy! Indiana Jones!

### Top Secret

62

Dvakrát tipovnik na dva velké hity z poslední doby: Metal Gear Solid a FIFA '99.

### Šťastná 13

74

Tady se rozdává spousta her zadarmo, stačí jenom odpovědět na pár neosobních otázek.

### Obsah CD

75

Jak se co ovládá atd. Vždyť to znáte.

### Dopisy

80

Dvojměsíční rubrika, jejíž název hovoří sám za sebe.

### Příští měsíc

82

...na vás čeká už třinácté číslo PSM.



LOADING

1% COMPLETE



# GRAN TURISMO JE TU ZNOVU!

VESELTE SE, LIDI, TĚŠTE SE



Díky skvělé hře Ridge Racer 4 se musí Gran Turismo 2 velice snažit, aby si udrželo první místo v srdcích všech automobilových nadšenců. Tyto snímky ukazují, že tuto výzvu rozhodně nebere na lehkou váhu. Ostatně budete moci posoudit na vlastní oči - PSM vám totiž v průběhu roku přinese exkluzivní hratelná demo obou těchto titulů.

**T**ato hra způsobila v oboru závodních her skutečnou revoluci - nabídla větší množství vozů, více okruhů a mnohem větší míru voleb než všechny hry před ní. Toho všeho přitom dosáhla, aniž by musela cokoli obětovat na kvalitě. Autorský tým nyní ohlásil druhou verzi této hry. Gran Turismo 2 se má na japonském trhu objevit již v průběhu letošního jara!

První díl hry získal v loňském roce ocenění BAFTA a po celém světě se ho prodalo na 6,2 milionu kopií. Zvážíme-li tato fakta a neutuchající oblíbenost hry i po tři čtvrtě roku od vydání, jen těžko si lze představit, co by se asi dalo ještě vylepšit. Druhý díl by vlastně mohl být

jenom jakýmsi přídatným diskem, který by hráčům nabídl nějaké ty nové vozy a pár ještě neokoukaných okruhů. Nicméně tak tomu podle všeho nebude - lidé od Polyphony totiž slibují naprosto přepracovaný titul. Výkonný viceprezident firmy Kazunori Yamauchi k tomu říká: „Jistá omezení nám nedovolila do hry vložit všechny aspekty, které tam původně být měly. Nicméně ve druhé verzi by se nám toto podařit již mělo, navíc jsme hru obdařili několika úplně novými prvky, které vznikaly na základě reakcí ze strany lidí, kteří hráli první verzi.“

Tak co je na tom druhém díle nového? Asi nejnápadnější změna je ta, že GT2 nabízí několik typů závodění: GT, Sportscar a Rallye - hráči tak dostanou příležitost vyzkoušet si nejružnější typy okruhů (asfalt, terén, speciální povrchy). Jak loni skvěle ukázala hra Colin McRae Rally, jízda v terénu vyžaduje od jezdce naprosto odlišnou taktiku, takže druhý díl Gran Turismo hráčům nabídne mnohem širší škálu zážitků. Jen stěží se chce věřit, že u Polyphony plánují ještě realističtější ztvárnění chování vozů, přičemž významnou roli zde nepochybně bude hrát onen již zmíněný terénní prvek. Navíc autoři slibují dvakrát tolik okruhů, než měla



Již v této rané fázi vypadají nové rallye okruhy skvěle. Více obrázků vám přinese-me v dalším čísle.



původní hra, což je jistě úžasná zpráva, uvážíme-li, že graficky mají okruhy vypadat údajně ještě lépe než v takovém *Ridge Raceru 4*.

Je nad slunce jasně, že důvodem pro rozšířené možnosti hry byl její celosvětový úspěch. Její autoři se snaží druhou verzi tak trochu internacionalizovat. To mělo ještě jeden příjemný důsledek: plánuje se sto nových modelů (celkově by jich mělo být na 400) a mnohé by měly pocházet z evropských stájí. Ačkoli stále ještě nemůžeme říci, o které konkrétně se jedná (kontrakty stále nejsou definitivně uzavřeny), z celého srdce bychom si přáli, aby ve hře figurovaly Porsche a Ferrari. Toto otevření se světu bude pochopitelně odrážet i scénérie okruhů, které budou umístěny do konkrétních lokací po celém světě. Ale dejme slovo opět Yamauchimu: „Hráči budou mít možnost v mnohem větší míře využívat svého strategického uvažování, neboť bude třeba upravovat

vozy a taktiku jízdy pro jednotlivé okruhy (bude to zábavné i vizuálně).“ Zdá se, že hloubka simulace reality je předmět, kterým se autoři této hry zabývají velice soustavně (a hlavně úspěšně). To ostatně přiznává i Yamauchi: „Co se týče vyladování motorů, myslím, že první verze měla jistě rezervy. Doufáme, že se nám podaří zvýšit míru požitků, které simulace řízení i práce v garáži skýtá, a že i prezentace bude vzhledem k uživateli přívětivější.“

U Polyphony se také velice intenzivně pracuje na předělání počítačové AI, jejíž podoba v první hře se autorům úplně tak nezamlouvala. Nyní se proto pokoušejí do algoritmů umělé inteligence včlenit některé lid-

ské vlastnosti, jako je omylnost a agresivita. Vylepšením se ale nevyhnul dokonce ani beztak skvělý zvuk motorů. A grafika? Jak napovídají první uveřejněné screenshots, *Gran Turismo 2* bude vysoce realistická hra, plná nádherně detailně propracovaných vozů a úžasně provedených okruhů. Ani snad není potřeba dodávat, že se hra bude pokoušet využít kapacitu PlayStationu na plných 100%. Hra by měla nabízet podporu pro PocketStation, JoGCon a Dual Shock, takže patrně uvidíme věc, která překoná i to nejlepší, co může v současnosti nabídnout Dreamcast. Nejdůležitější je ta skutečnost, že autoři neztratili ze zřetel svůj původní záměr. Yamauchi říká: „*Gran Turismo 2* zůstane věrně původnímu konceptu v tom, že hráčům nabídne veškeré požitky, které skýtá jízda ve skutečném voze... Naši pozornosti neuniklo, že v tomto směru se od druhé verze očekává velmi mnoho, a tato očekávání nás v našem snažení pobízela kupředu.“

## Pssst!

Aneb: co se kde šustilo, kde se kdo prokeř, kdo má co za lubem...

Titus - kteří nedávno od Viacomu získali licenci na výrobu her *Top Gun* - plánují s tit reklamou na PSM. rá zadarmo! Díky moc, kluci.

h Absurdně zábavný *Ehrgeiz*. lástě dobrý k vytočení začátečnických kamarádů, díky



ve třetí osobě, *Bloodshot*... *WWF Attitude*, *Shadowman*, *Jeremy McGrath MotoCross 2*, *Revolt* a *South Park* by nicméně měly od Acclaimu spatřit světlo obchodu ještě do října 99. *Freestyle Boardin'* '99 od Capcomu nabízí všechny obvyklé snowboarderské aktivity počínaje sjezdy a konče závody s překážkami. Měl by se objevit v dubnu. Další společností, kterou by Sony měli vzít pod svá rozpínající se křídla, je Contrail. Už bylo sjednáno vydání RPG *Legend Of Legaia* v Evropě. Opět Titus a stále ohlašovaná a odvolávaná pohádka *Superman*: hra se evidentně znovu objevila na programu a v USA by se měla prodávat někdy kolem května... Nezanedbatelné částky byly vydány na propagaci *Final Fantasy VIII*. V jedné Tokijské stanici metra byl vztýčen obrovský billboard, který čněl nad cestujícími. A stálo to za to: *Final Fantasy VIII* slaví totální prodejní úspěch. Hry od Squaresoftu se téměř okamžitě prodalo 2,2 miliónů kusů! V tomto ohledu překonala s přehledem i legendární nástup své předchůdkyně *Final Fantasy VII*... Activision podepsal smlouvu s jednou z veličin světa kolečkových prken, Tony Hawkem. Společně vytvoří hru s příhodným názvem *Tony Hawk's Pro Skater*, která bude obsahovat stovky pohybů, skutečné tratě a místa, jako jsou parky, školy atd. ...

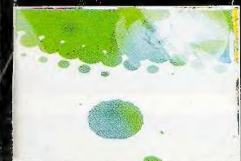




# Pssst!

Aneb: co se kde šustlo, kde se kdo prokec', kdo má co za lubem...

► Nová arkádová hra Capcomu v USA se nazývá *Jojo's Venture* a vychází



z populárního japonského kresleného filmu...

V Namco se finišuje další skvělá hra o létání, nazvaná *Ace Combat 3*. Pyšní se mnohými technickými zbraněmi a poskytuje množství luxusních a atraktivních pohledů. Od lepšího pohledu z pilotní kabiny přes zvláštní úhly pohledu při útoku, kdy jsou použity i pozemní síly...

● Midway se vážně pustil do práce na dalším titulu *Mortal Kombat* pro PlayStation. Vypadá to, že se vrátí i k *Mortal Kombat: Mythologies*, kterého v předchozím dílu nepotkal zrovna dobrý osud. Tento díl hry má rozvinout zápletku o Jaxovi a Sonye, nebude chybět ani ošklivák Kano. Sony America se pravděpodobně stali epégetickými blázný. Kromě zmiňované *Legend Of Legaia* budou dalšími přírůstky *Dragon Quest VII*, *Star Ocea Second Story* a *Grandia*. Více o těchto krásách se dočtete velmi brzy... A teď něco o *Beat Manie*. Tato série je natolik populární, že se plánuje její další rozšíření. *Beat Mania Complete Mix*, bude obsahovat 39 písní, mnohé z nich budou úplně nové a bude také mít podporu na internetu...



Seznamte se, tohle je Lammy - holka, která touží stát se novou hvězdou na kytarové scéně. Vypadá trochu jako Ilona Czáková před deseti lety, nemyslíte?

## SONY SE LOUČÍ S PARAPPOU...

...A PŘIPRAVUJE SLEČNU LAMMY

**K**ick, punch, jump... to vše je již minulost. Před dvěma lety změnila japonská Sony navzdory tvář konzolového softwaru, a to jednoduchou animovanou hrou nazvanou *PaRappa The Rapper*. Jak si čtenáři jistě vzpomínají, akce se tehdy točila kolem zpívajícího psa jménem PaRappa, který musel splnit šest rapových úkolů, aby získal srdce a ruku sličné Sunny Funny. No a úkolem hráče bylo poslouchat řadu rapujících mistrů a posléze napodobovat jejich verbální rytimizovaný projev pomocí tlačítek na joypadu.

Hra se záhy stala legendou, dokázala oslovit spoustu lidí, které do té doby hry vůbec nezajímaly, a v návaznosti na ní se také zrodilo mnoho napodobenin. Tou nejlepší asi byla *Bust A Groove* od Enixu. Nyní Sony konečně zveřejnila detaily o další verzi této hry - ta nese ještě bizarnější název *Um Jammer Lammy*. Autorský tým (jehož členem je i tvůrce původní postavky Rodney A. Greenblatt) učinil velice odvážný krok - ze



hry vyřadil milovaného PaRappa a na jeho místo dosadil zcela novou postavku ženského rodu jménem Lammy. Co se týče zbytku obsazení, objevuje se zde několik dalších nových tvář, například duo pojmenované Ma-san a Kitty-san. Jinak je zde několik starých známých: třeba takový Tamanegi-Sensei nebo Chop Chop Master Onion (cibule-karatista).

V reklamní ukázce se chudák

PaRappa vůbec nevyskytuje, takže není jisté, zda ho uvidíme alespoň v nějaké vedlejší roli nebo ne.

Autoři se rovněž rozhodli změnit stylo-



vé zaměření hudby, takže spíše než hip-hopu se nyní budeme věnovat starému dobrému rocku. Jak teď vypadá váš úkol? Místo rapování hrajete na kytaru, ale ještě než budete skutečně hrát, musíte se to naučit. Toho docílíte tak, že budete napodobovat Chop Chopa, který vás povede. To je samo o sobě dost velká zábava, to vám můžeme sami dosvědčit už teď. Co říci dále? Snad jen, že *Um Jammer Lammy* bude kompatibilní s technologií Dual Shock, má skvělý režim pro dva hráče ve stylu *Bust A Groove*, při kterém na obrazovce vidíte oba hráče a instruktora, který po každé pasáži váš výkon komentuje. Asi je čas zase se do té muziky pořádně zbláznit ...



## TELEVIZNÍ REKLAMA

SUNNY FUNNY MÁ SOKYNI, PARAPPA SE NÁM ZAMILOVAL...



Je možné, že PaRappa v této druhé verzi vůbec nevystupuje, nicméně je hvězdou japonské televizní reklamy propagující *Lammy*.



# NAZDÁREK MÁRIO!

FUNCOM DÁVÁ DOHROMADY PRO SONY ROZKOŠNÉ MOTOKÁŘY

**P**ro toto číslo PSM jsme od Sony exkluzivně obdrželi informace o jednom z nejtajnějších titulů pro rok 1999. Pracuje na ní firma Funcom z Dublinu a jmenuje se *Project SDR* (to údajně znamená Super Deformed Racing). Je to ultra hratelná závodní hra s motokáři, které vděčí inspiraci velice úspěšným hrám jako *Mario Kart 64* a *Diddy Kong Racing* pro N64. Na PlayStationu se samozřejmě už objevila spousta neúspěšných pokusů o překonání zmíněných nintendáckých hitů, ale konečně svítila naděje, že by se to někomu mohlo podařit.

*SDR* momentálně obsahuje 12 tratí umístěných na čtyři různé typy terénu, dle očekávání bláto a asfalt, ale také láva. V nabídce najdete šest karikaturních postav (každá z nich má jedinečné vlastnosti) a ještě další tři, které budete moci získat časem. Trasy jsou přeplněny zkratkami, překážkami a power-upy, k nimž patří urychlovače, naváděné rakety, granáty, kaluže lepidla a něco, co vás učiní neviditelnými. Zní to dobře? No ano, ale když si PSM hru exkluzivně zahrál, zjistil, že to nejlepší teprve přijde. Hratelnost je ultra-rychlá, power-upy efektní, ovládání intuitivní. A! vysoce rafinovaná a grafika má kvalitu *Spyra* bez jakýchkoliv postrehnutelejších závad a doskakování. A ze všeho nejlepší je zpráva, že hra bude mít režimy s rozdělenou obrazovkou pro dva, tři a čtyři hráče. S použitím Multi Tapu si s *Project SDR* užijete přímo královsky.

„Chtěli jsme udělat legrační závodní hru, ale věděli jsme, že standardních závodních



Možná vypadá dětinsky, ale *Project SDR* používá stejnou akčně závodní fyziku jako *Ridge Racer 4*, takže milovníci ostrých smyků se nemusí bát, že by přišli zkrátka.

her existuje až až, a tak jsme se rozhodli pro barvitější a méně realistický přístup,“ prozradil nám producent *SDR* Pádraig Crowley. „Protože jsme jako prostředí hry nepoužívali „reálný“ svět, měli jsme při vytváření úrovní, postav a tak dále nesmírnou svobodu. Nejlepším příkladem toho je na kost oholený design samotných vozidel, která se skládají prostě z kol a volantu. Naše touha udělat opravdu zábavnou hru se odráží také ve skutečnosti, že hra je speciálně programována, aby byla co nejrychlejší v režimu pro čtyři hráče.“ Vydání *Project SDR* se chystá na polovinu června. Herní volby se stále ještě dokončují, ale některé věci už mají definitivní podobu. PSM navštívil Funcom za účelem exkluzivního preview *Projectu SDR* ještě před uzavěrkou příštího čísla. A ještě jedna dobrá zpráva: hratelné demo tohoto potenciálního přemožitele *Maria* se k vám brzy dostane na disku PSM.



## JEŠTĚ JEDNA TAKTICKÁ AKCE

MŮŽE SYPHON FILTER ZAÚTOČIT NA METAL GEAR SOLID?

**N**a první čtvrtinu roku 1999 se chystá celoevropské vydání hry *Syphon Filter* od americké firmy 989 Studios. Bude to jedná z prvních, nadcházejících napodobenin *Metal Gear Solidu*. Hrajete tu za zvláštního agenta, který musí zlikvidovat teroristický plán na zničení Washingtonu DC. Hra obsahuje spoustu rozsáhlých, zvláštní atmosférou podbarvených prostředí a hromadu atraktivních efektů (pára z úst v chladném vzduchu, rozbíjení skel, dyna-

micky proměnlivé osvětlení a tak dále). Jde o akci z pohledu třetí osoby založenou na systému misí. Kombinuje obvyklostí jako ostřelování, tichou likvidaci hlídek, „bílení“ nocleháren vzhazováním odjistěných granátů a hledání nouzových východů. Pro hru se plánují tři velmi odlišné režimy a slibuje se dějem nacená zápletkou. Zda to bude stačit na *Metal Gear Solid*, jež se stačil za krátkou dobu stát klasikou v oboru, uvidíme velice brzy.



## EXTÁZE

Vztahy mezi herními časopisy se v této zemi natolik zlepšily, že konkurence neváhala (jmenovitě ve své recenzi na *Rollcage*) umístit reklamu na PSM. A zadarmo! Díky moc, kluci.

Absurdně zábavný *Ehrgeiz*. Zvláště dobrý k vytočení začátečnických kamarádů, díky mnohovrstevnaté hratelnosti. Stačí chvíle a váš oblíbený se seznámí s jeho joypadem.

*Gran Turismo 2*. Neuvěřitelné, podle obrázků vypadá, že bude dokonce lepší než jednička. Chtěli byste hratelné demo? Chtěli?

*Unreal*, adorovaná 1<sup>st</sup> person akční hra, z PC se možná dočká playstationové konverze. Fámý prosáklý přímo od výrobce hry GT Interactive.

## EXTÁZE

Trefy do černého a propadáký ze světa PlayStation

## DEPKA

A *Bug's Life* od Disneyho vypadá hezky, ale nehraje se moc dobře. Kde jsou ty časy, kdy 2D plošinovky strýčka Walta představovaly vrcholný zážitek.

*PaRappa 2* (přesněji řečeno *Um Jammer Lammy*) opouští pohodovou hiphopovou náladku ve prospěch nějakého senilního kytarového popu. Snad se pleteme.

*Rugrats*, hra, která se inspirovala božím kresleným seriálem, ale nic víc. V tomhle případě je bohužel užitečnější zůstat u bedny. Moc smutný příběh.

Jak to tak vypadá, podobný osud může potkat další hru, inspirovanou ještě více božím kresleným seriálem, *South Park*. Zatím byla jen odložena.

## DEPKA



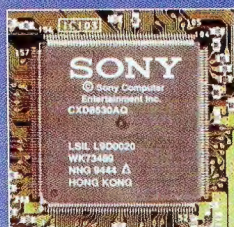
PLAYSTATION  
A-Z

**H** H jako... Hi-res. Tento termín je zkratka pro sousloví high-resolution (vysoké rozlišení), což prakticky naznačuje, kolik je na obrazovce zobrazených pixelů. Čím více pixelů na obrazovce je, tím je obrázek detailnější a hezčí. Všechny hry by si samozřejmě přály být hi-res, ale skloubit plynule pohyblivou grafiku s vysokým rozlišením je buď velice obtížné nebo někdy dokonce i nemožné. V některých hrách se to naštěstí podařilo a např. *Motorhead*, *Rapid Racer* a premiový režim v *Gran Turismo* nabízejí vysoké rozlišení.

● **Hertz.** To je jednotka, která se užívá k udávání rychlosti běhu procesorů - obvykle jsou to megahertzi (MHz) neboli tisíce hertzů. Například procesor vaší PlayStation běhá rychlostí 33 MHz, což, uvážíme-li, že procesor Pentium II udělá 400 MHz, je docela málo. Přesto se mnohé hry na PSX svým PC konverzím dost podobají.

● **Hugo.** naprosto hrozný playstationový titul, který od nás dostal 2/10. Je to dokonalejší příklad toho, jak nemá vypadat playstationová hra, chce-li uspět.

● **HDTV.** To je televizní formát s vysokým rozlišením (mnohem hezčí než současné normy). Nedávno se ještě diskutovalo o jeho zavedení jako standardu pro spotřebitele, ale nakonec se došlo k závěru, že je nepravděpodobné, že by se celý svět přizpůsobil - a koupil si novou televizi. Časem k tomu ale stejně dojde.



CPU vaší PlayStation.

## HURÁ DO TERÉNU!

V-RALLY JE ZPĚT A LEPŠÍ NEŽ PŘEDTÍM

**N**a letošní léto se připravuje vydání hry *V-Rally 2* a zdá se, že se opět stane královnou terénních závodů. Jak ukazují tyto záběry, hra byla nejdříve zcela svléknuta a poté oděna do zbrusu nového enginu. A výsledek? Luxusně vypadající titul, který si brousí zuby na starého dobrého *Colina*.

Co tato hra má? Má toho hodně. Infogrames slibují 20 oficiálních aut (sedm z World Rally Championship a 13 speciálů), další prémiová auta plus skrytou rallye klasiku. Tyhle kousky budete moci proháňat po mnoha různých terénech. Bláto, prach, štěrky, asfalt, sněh a led plus realistické rozhození auta, když najede na nějaký ten nepořádek. Do hry přibylí, nově režimy, k nimž patří režim *V-Rally*, *Rally*, *Duel* a *Rally School*, kde si můžete trénovat profesionální otáčení volantem. Je jasné, že *V-Rally 2* bude potřebovat pořádný engine, aby výsledek stál za to. Výrobce tvrdí, že ho má. Vylepšená dynamika auta, systém kolizí, animované řidiče a spolujezdcy, plameny z výfuků, deformace karosérie a šest různých úhlů pohledů na závody, které vytvářejí skvělé hi-res replaje. Jak si vůbec Infogrames myslí, že všechny tyto věci dostanou na jediný disk? PSM si není jistý, ale vypadá to hodně neuvěřitelně. Přidejte si k tomu kompatibilitu s Dual Shockem a předpokládaný systém datadisků. Co dodat na závěr? Očekávejte hratelné demo této hry na některém z letních disků PSM.



Supercool screenshots z *V-Rally 2*, hry, která je už dnes předmětem touhy většiny z nás. První hra tohoto titulu vyšla už před dlouhým časem, a přesto se dodnes těší veliké oblibě, i když minimálně z technického hlediska byla překonána hrou *Colin McRae Rally*.



„OOOUUUUUUU YEAH, ČČČČ,“ TO JE JEN PŘÍKLAD BÉŽNÉ SLÝCHANÝCH ROZHOVORŮ MEZI INTELEKTUÁLY PŮSOBÍCÍCH NA SJEZDOVÁKÁCH. NEBOUJTE SE TĚTO ZVLÁŠTNÍ SORTY SPORTOVců, JSOU TO VELICE MLÁDLÍ LIDÉ. KDOBYSTE SI TO OHTĚLU NA NEČISTO VYZKOUŠET NA PLAYSTATIONU, ZDE JE JEDNO SROVNÁNÍ...

HRA	Cool Boarders 3	X Games Pro Boarders
CENA	1999,- Kč	1999,- Kč
YDAVATEL	SCEE	Opět SCEE
CO MAJÍ NA TRIKU?	Možná že letmý pohled pod vaši televizi znovu oživí vaše skomírající duševní schopnosti.	Odkazujeme veleváženě spoluobčany na odpověď v předcházejícím sloupci.
TAK VO CO GO, FRAJERE?	Jde o ukázkový případ porušení klasické newtonovské rovnice: člověk + sněžné prkno x kluzký povrch = kataklyzmatické jatky. Úkolem je dovést maniky v kalhotách k vítězství, což se má přimou úměrou k průměru jeho rychlosti.	Hluboce analogický zážitek. Pilotujete amígos, zabalené v převrácených a stojících na prkne, dolů sněžným bahnem a snažíte se být prvním mezi rovnostářskými chuligány na svahu. Příslušnost ke kastě se opět vyjadřuje tajnou gestikulací ve vzduchu.
PRELOŽENO?	Je to simulace snowboardingu.	Je to simulace snowboardingu.
NENÍ TO NÁHODOU TA SAMÁ HRA?	Náhodou ne. Ti boarder, co jsou cool, jsou hezčí, rychlejší i hratelnější. Prostě se povedli, ke spokojenosti kritiků i hráčů. Jsou jako hadry ze speciálního butiku.	Náhodou ne. Boarder, co jsou profici, se moc nechytají. Nehrají se tak primově a rychlost mají o trochu přeci jen nižší. Na pohled působí jako napodobenina značkového ohozu.
JAKÁ SE TU NABÍZÍ LÁKADLA?	Reálná. U-rampa, Boarder X (branky a překážky), Big Air a Downhill (sjiždění senza sjezdovek), to všechno vyžaduje znalost prkna a pohybu těla.	Dostí reálná. U-rampa, Super U-rampa i ostatní módy vyžadují dokonalost, což je této hře ke cti. Ztrácí naopak na nedostatku hloubky hratelnosti.
JE LEPŠÍ NEŽ COOL BOARDERS 2?	Mnohem!	O hodně.
HODNOCENÍ PSM?	8/10	7/10
KTEROU SI KOUPI?	Tuhle.	Tuhle ne.



# GALERIE TÝPKŮ

MALÁ ENCYKLOPEDIE ZÁKLADNÍCH LIDSKÝCH TYPŮ VE SVĚTĚ PLAYSTATION.

## TESTER HER

**T**o je osoba, která mimo jiné tráví 24 hodin denně v uzavřené místnosti. Takže si snadno dokážete udělat představu, jak asi vypadá. Je chudokrevný, má téměř průsvitnou pleť, takže když ho v nesstřeženém okamžiku zahlédnete bez trička, vidíte, jak se mu pod nevyvinutým hrudníkem hýbají slabé plíce. Na první pohled tedy slabý, neduživý člověk. Ale to byste nevěřili, co se odehrává v jeho hlavě! Jeho pravý život! Pochopitelně neleze očekávat, že by někdo takový byl ženatý.

Jméno: Jaroslav Kulhavý alias Master of Darkness  
Věk: Je mu sice třiačtyřicet, ale postavou připomíná dvanáctiletou dívku.  
A to jako testuje hry? Přesně tak, právě maká na Tomb Diveru od firmy Soft Soft. Jeho práce je v podstatě jednoduchá - musí hlavní hrdinku tlačít proti všem pevným předmětům, které v trojrozměrném prostředí hry jsou. A musí to vyzkou-

šet z každého úhlu, z každé perspektivy. Už na tom dělá devět a půl týdne.

Nezanechává to na něm nějaké následky?

Samozřejmě. Každou hodinu si musí ošetřovat palce zvláštní masťou, dostal se totiž na živé maso. No a co se týče očí, ty mu vytékají z hlavy jako dvě medúzy.

Cítí se šťastný? Vůbec ne. Docela ho to štve. Sní totiž o tom, že jednou bude dělat vlastní hry.

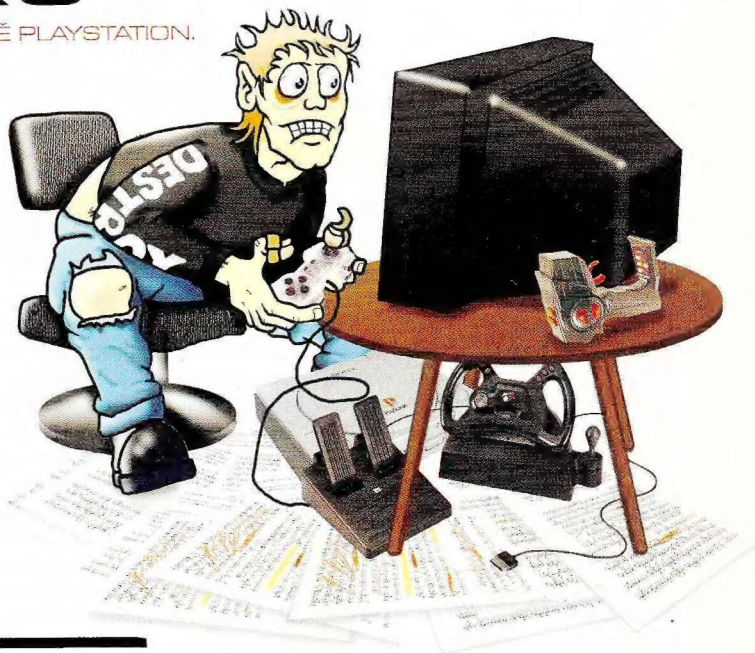
Jenomže nápad na logickou hru se starožitným nábytkem z doby Ludvíka XIV. mu jaksi zamítl. Nejen to, ještě se mu strašně vysmáli.

Co má praboha společného se starožitnostmi?

Ale nic, jenom se mu líbí Tři mušketýři.

Co dělá mimo práci? No píše studii, kde detailně zkoumá (zjevnou) sexuální averzi mezi moderátory jedné komerční televizní stanice. Také se rád napije - pije s oblibou long drink jménem Neonová žaludeční šťáva.

Takže to není nějaký samotář? Aní ne. V hospodě narvané k prasknutí mu vyhovuje, že může kamuflvat v dýmu a alkoholickém oparu a alespoň na chvíli budit dojem normální osoby.



# Nikam vás netlačíme!

Ale chachachá plejstejšny

v prodejnách Sony Club

v síti ElCom prostě nemají konkurenci:

skvělé ceny, nejširší výběr,

veškeré příslušenství, servis, skvělá obsluha,

tak neváhej a běž do toho!

## ElCom

ElCom, oficiální distributor PlayStation v České republice. Liberec, Železná 12 • Plzeň, Jungmannova 9  
Ostrava, 28. října 41 • Žďár nad Sázavou, Nám. Republiky 63 • Nové Město n. M., Vratislavovo nám. 100  
České Budějovice, areál PVT, Žižkova 1 • Pardubice, tř. 17. listopadu 11/221 • info line (040) 510593

## PlayStation



## ĎÁBLŮV ADVOKÁT



**J**aponci to čekání nezvládli. Nevydrželi a vrhli se na Pearl Harbor jako mravenci na cukr. Samozřejmě, chvíli jim jejich pečlivá práce přinášela zasloužené ovoce (konkrétně to tuším byly pomeranče), ale pak už jen sledovali nepříznivý vývoj událostí stejným vyděšeným pohledem, s jakým sleduje váha blížící se tělo Mami Kali. Měli počkat. Měli počkat na rok 1999.

Ačkoliv se asijský pohled na morálku liší od našeho tak, že by podobnost nenašel ani detektiv Štika, není nám už tak vzdálený a nepochopitelný jako dřív. Nevědomky šprťáme jejich zvyky prostřednictvím manga comicsů, vytepáváme si je do lebek v dunivém rytmu playstationových her a televizní vlny nám ohřívají šedou kůru mozkovou na teplotu japonských animovaných vypalovaček. A nejen Japonsko nám válkuje šedou kůru na žlutý plech - pokud by se někde v koutku našich hlav krčili poslední zbytky evropské „intelektuální“ humanity, speciální honkongské komando složené z jmen jako John Woo, Jackie Chan, Chow Yun Fat či Samo Hung je připraveno s ním udělat krátký a patřičně brutální proces.

Co je to ta asijská morálka? Především naprosté potlačení úcty k lidskému životu. Daleko vyššími hodnotami jsou pro žluté hrdiny čest, povinnost a rodina, pro které jsou bez mrknutí šikmého víčka ochotni položit hlavu na špalek. A právě na rozporu mezi věrností svému úkolu a odpovědností k rodině jsou postaveny asijské filmy.

Východní mentalita se odráží ve filmech a hráč také svou nelineárností a nejednoznačností. Asijské story jsou složité, chybí jim přímocárá happyendovost, jsou nepředpokladatelné, mnohovrstevnaté a vůbec originální. Hrají v nich roli spousty epizodních postav, jejichž osudy se proplétají, spojují a mizí. Ve většině příběhu není hned jasný hlavní hrdina (viz Akira, kde se z očekávaného kladase stává hlavní bídák) a padouch je jen málokdy krystalicky záporný (i on má své zásady a čest). Příkladem budiž závěr filmu *Fist of the North Star*, kde po dlouhém

boji hrdiny se záporákem nakonec prohrává... hrdina. Když se pak padouch sklání nad jeho zakrváceným tělem, vrhne se mu k nohám hrdinova dívka a prosí o jeho život. Padouch chvíli přemýšlí, pak řekne: „Tak jo“ a odchází v dál. Ovšem ani kladný borec nemusí být takový, jakého ho známe z amerických filmů: Hlavní hrdina comicbooku Orion kupříkladu zabije ženu, která se mu nějak připele pod nohy. „Co budeme dělat bez matky?“ pláčou její nešťastné malé děti. A protože má náš hrdina dobré srdce a ví, jak je dětem bez matky smutno, tak je raději zabije taky.

Nejryzejším znakem výrobků made in Japan je posedlost zbraněmi a technikou. Ať už jsou to obří bojové stroje (*Xenogears*, *Metal Gear Solid*), nejnovější lahůdky genetického výzkumu (*Parasite Eve*) nebo i obyčejná čezeta, které je věnovaný celý jeden příběh *Gunsmith Cats*. Pro Japonce taky není problém kombinovat techniku s mystikou a spojit je do jednoho fungujícího celku (*Final Fantasy VII*, *Orion*). Milou součástí asijské kultury je taky naprostá pravocivost - nic člověka nepotěší víc než pohled na půvabné mladé dívky, jak v nadupaných tancích rozhánějí pacifistické demonstrace (manga božstvo Masamune Shirow a jeho *Dominion Tank Police*). Stejně tak Japonci milují demolice ve velkém - skoro v každé pořádné manze je zničeno Tokio (nebo spíše Neo-Tokio) - a to si ještě autoři určitě pochvalují jak se drží při zemi. A to ani nemluví o fascinaci nezletilými dívkami ve školních uniformách, které se ovšem rychle mění v cáry pod pařáty sexuální nevybouřené démonů (jeden příklad z mnoha: *Urutskidoi*) a s poustě dalších věcí.

Zkrátka, pokud by nyní nastala válka mezi Japonci a námi „velkými nosy“, obávám se, že většina z nás by vyměnila porobu za kompletní vydání *Akiry* či nejnovější man-gácký dungeon. No, z druhé strany, člověk by mohl dopadnout hůř. Mohl by se také stát výplní hořících pneumatik, kolem kterých za zvuku repu tančí černí bratři.

Jiří Pavlovský

## ZASRÁCENÁ MĚLNA LEKCE #11: TANCOVÁČKY



Hry s hudební tematikou nejsou, zvláště v našich konzervativních krajích, moc populární, ale vaši pozornost si určitě zaslouží.

**V**emte do ruky kleště a vytvářejte kus plechu do podoby tenkého žlábků. Poté lze s tímto nástrojem, při opatrném zacházení, seškrábnout vědomosti a cenné znalosti, jež jsou na této stránce otisknuty. Méně zruční čtenáři mohou jako alternativní varian-tu zvolit prosté přečtení.

Rytmické akce byly mnohem úspěšnější.

Zasloužili si to?

Ovšem. *PaRappa the Rapper* i *Bust A Groove* jsou výborné hry s nevšední grafikou, i když měly své menší mouchy, které přirozeně provází každý začátek.

Oč jde?

Například v *Bust A Groove* hráč po chvíli zjistí, že kvůli sledování řady blížících symbolů v podstatě nemá šanci si užít skvělou grafiku a bezvadnou animaci tančících postavíček. Nakonec se může ukázat, že hra je zábavnější pro toho, kdo ji sleduje jen jako nezúčastněný.

Má tenhle trend nějakou budoucnost? Někoho možná ani nepřekvapí, že našim dalnovýchodním playstationoví bratřiči tomuto žánru naprosto propadli.

Zvláště hra jménem *Beat Mania*, která byla na trh uvedena i se speciálním ovladačem, se stala kulturním fenoménem. Vyrábí se řada pokračování a klonů, mezi nimi například *Pop 'n' Music*, což je taková *Beat Mania* pro mladší hráče. V létě by *Beat Mania* měla dorazit i do Evropy. Další, co lze s jistotou očekávat, jsou pokračování her *PaRappa* a *Bust A Groove*.

Tohle zní jako docela pěkný úlet...

Většinou jde o neškodné věci. Někdy změna stavu vědomí nehrozí, hlavně proto, že se zatím v oboru nepodařilo vyprodukovat něco s delší životností. Nárok na zprostředkování drogového prožitku si možná dělal *Baby Universe* od Sony (PSM 8, 4/10), ale nakonec z toho nebylo nic víc, než jen barevná světýlka chabě reagující (či vůbec) na hudební CD. Žádný úlet se rozhodně nekoná.

Tančovačka? Co to je?

Přesněji řečeno: hudební zábava na PlayStationu. Je to nový softwarový trend, kde jde většinou o aplikace taneční hudby na konzolu.

Jaký je koncept těchto her?

V poslední době se rází termín „rytmické akční hry“. Zde máme na mysli tituly, jako jsou například *Bust A Groove* nebo *PaRappa the Rapper*, kde je třeba se trefovat jednoduchými tlačítkovými kombi do rytmické sekvence, čímž se vyvolá kýžený efekt.

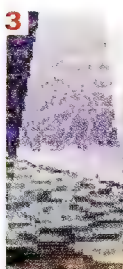
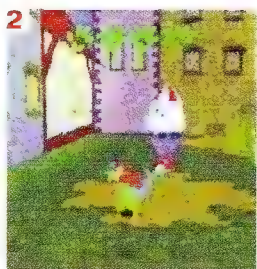
To je vše?

Ne. Kromě toho jsou k dispozici ještě tituly, které umožňují tvorbu vlastní hudby. Jde o software, který ve vás může odhalit buď antitalent Michala Davida, nebo genialitu Mozarta. Řeč je o snívém *Fluidu* od Sony a o prvním virtuálním studiu na trhu PlayStation jménem *Music* od Codemasters. Druhý jmenovaný více uspokojí, když je současně neuvěřitelně komplexní i snadno přístupný, což jsou vlastnosti, které si playstationový lid považuje nade vše.

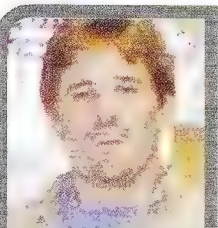
Jsou tyto programy populární?

Moc ne. Jak *Fluid* tak *Music* se chvíli zdrželi v evropských žebříčcích, bohužel ta chvíle nebyla příliš dlouhá. Vzdálil se herním principům ve prospěch užitečného softwaru bude asi vždy finančně riskantní záležitost.





**[1]** Prostě si stojí ve svém oblečku a hledí si svého. **[2-4]** Tenhle gekon je zřejmě kostýmový fetišista jako poleno.



PROFIL

**Glen Schofield**

**Firma:** Crystal Dynamics/Eidos Interactive

**Zaměstnání:** ředitel

**Popis práce:** Jsem vedoucím týmu *Gex: Deep Cover Gecko*. Právě tím a dohlížím na každou minutu, která má být udělána, aby se hra dokončila včas a v rámci rozpočtu (usměje se). A protože jsem současně i designér, dodávám také práci, na kterou ostatní designéři přímo posílají návrhy.

**Historie v oblasti her:** Měl jsem v Crystalu šanci být ředitelem týmu *Gex: Enter the Gecko* a *Alien: The Heavens*. V posledních letech jsem se věnoval hře ve spolupráci s Eidosem jako *Absolutely Eidos* a *men* a *Capcom USA*.

**Vlivy na tuto hru:** Díky dlouhodobé existenci televizní, filmové a populární kultury vůbec máme dostatek inspirace, do které si můžeme jak při designu, tak při nahrávání naslovit doprovodnou hudbu. Pro nás je designéry, vývojáři a programátory neméně důležité. Inspiruje nás všechno, co vidíme v televizi, ve filmu, v knize.

**Nejoblíbenější hra:** Může se říci, že jsem staromodní, ale já se opravdu velmi ve spolekch. Dlouhodobě mám nejradši hru *Contra*. Momentálně jsem velkým fanouškem *Linka* a *PlayStation*.

**Styl:** 3D plošinovka

**Distributor:** Eidos

**Výrobce:** Crystal Dynamic

**Datum vydání:** březen

**Přichází čtvrtý Gecko. Ano, numero quatre pro sérii s šupinatým, skákajícím dončuánem je tu a Glen Schofield přísahá, že je dosud nejlepší. PSM se zatím drží s komentáři zpátky. Ted' nám**

**víc prozradí sám pan Schofield.**

**Čím se liší od předchozích titulů Gex?**

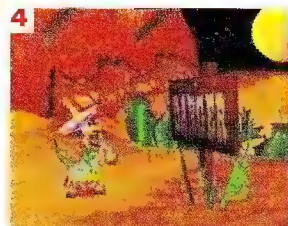
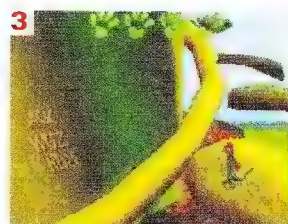
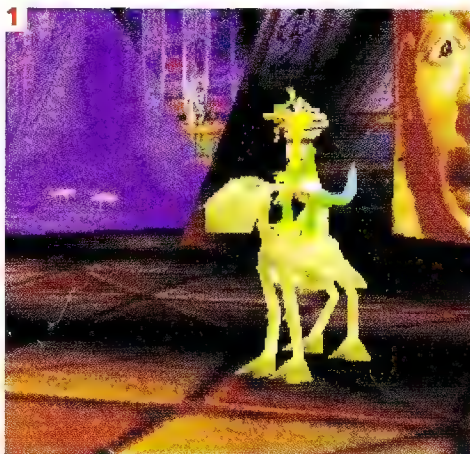
Snažíme se v sérii *Gex* zachovávat kontinuitu, ale hratelnost se s každým pokračováním rozvíjí. *Gex: Deep Cover Gecko* má novou intuitivní kameru, více úrovní, nepřátele, vtipů, převleků a zcela nový systém hry.

**Jsu tu nějaké významné nové prvky hratelnosti, díky nimž by Gex: DCG vyniknul nad průměr?**

To víte, že ano! Tentokrát Gex dostal schopnost plachtit, střílet, plivat ohnivé a ledové koule a jezdit v rozmanitých vozidlech. Například v úrovni War může Gex naskočit do vojenského tanku a ničit s ním nepřátele a budovy v okolí. Má k dispozici šest vozidel a může

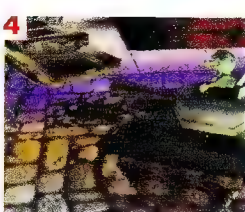
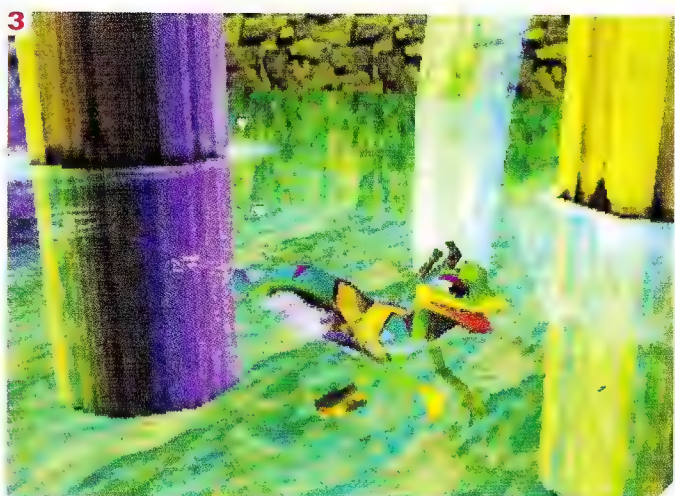
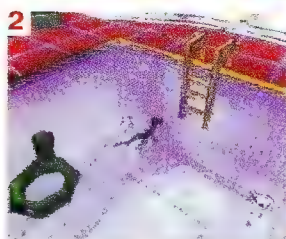
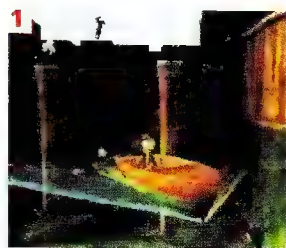
také jezdit na soumarech, kteří se mohou pohybovat i v jinak nepřístupném terénu, na velbloudech, kteří ho přenesou přes horké písky, na klokanech a podobně. S hratelností souvisí i kostýmy. Například na plachtění může Gex použít upířskou kápi.

**Která složka hry je nejlepší? V úrovni Clue je Gex oblečen jako Sherlock Holmes a má**



**[1]** Gex se veze. **[2]** Dali, surrealismus, karate. **[3]** Odbočka, náš šupinatý kámoš se bude muset pro jednu trochu více soustředit, doufejme, že udrží rovnováhu. **[4]** Gex si užívá spoustu srandy.





**[1]** Pohoda, ne? **[2-3]** Když není po ruce loďka, Gex předvede ukázkovou psí čubičku. **[4-6]** Prostředí, v němž se náš přítel pohybuje, je dost rozmanité a může i do důchodu se chystající Gexovi fanoušky přimět, aby to zkusili znovu.

k dispozici lupu, se kterou si užije spoustu legrace. Další věc: když se u určitých předmětů přejde na režim prohlížení, Gex se zmenší a může si ten předmět prohlédnout zblízka tak, že se po něm bude procházet. Zpátky se Gex dostane tak, že prostě z objektu seskočí.

**Čím hra zaujme hráče, aby se do ní znovu pustili?**  
Myslím, že je to Gexova osobnost. Nikdy nevíte, jakou hodu přinese příště udělá nebo vypustí z úst. Celá atmosféra hry je tím silně ovlivněna.

**Jaká témata (a kostýmy) najdeme ve hře tentokrát?**  
V této hře je pro Gexe připraveno více než 25 různých pře-

vleků. Nemůžu vám vyjmenovat všechny, ale nechybí mezi nimi vojenská uniforma, pirátské hadry, kovbojský ohoz, obleky superhrdinů a skafandr. Tyto obleky mají velkou roli při dotváření hratelnosti. V pirátské úrovni má například Gex na ruce náramek, který mu umožňuje nové pohyby.

**Přibližte nám podstatu hry, počet úrovně a podobně.**  
Hra je se svými 34 úrovněmi (včetně prémiových a bossovských) dost rozsáhlá. Na začátku hry si můžete vybrat jen jednu úroveň, ale později v průběhu hry se vám otevírají i dvě nebo tři úrovně najednou. Na dokončení každé úrovně máte tři mise. Za každou dokončenou misi dostáváte

klíč. Tyto klíče otevřou další úrovně hry.

**Je ve hře něco úplně nového?**  
Jsou tam skryté hratelné postavy. Je tu také zvláštní agentka Xtra, Marlice Andrada (z Pobřežní hlídky). Vztah mezi ní a Gexem je asi takový jako mezi slečnou Moneypeny a Jamesem Bondem. Zvláštní agentka Xtra hraje v živém FMV. Na začátku hry je Marlice unesena a s Gexem komunikuje přes tajné videohodinky.

**Objevily se zvěsti o úrovni z prostředí wrestlingu, je to pravda?**  
Je to bohapustá lež, ale možná. k čertu se zatloukáním, je to pravda!

#### A co střelení v první osobě?

Když budete chtít s Gexem střilet, můžete přepnout na tento přesnější režim.

**Proč by si hráči měli ze všech plošinovek vybrat zrovna hru Gex: Deep Cover Gecko?**

Kde jinde by hráči našli vyváženou kombinaci svižné 3D hratelnosti, dokonale grafiky a šilených gagů?



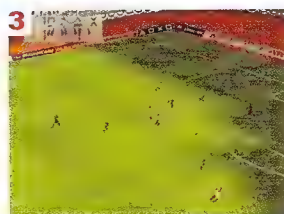
Na příštím disku PSM najdete videoklip s ukázkami z této hry.



Barety, těstoviny, větrné mlýny a páchnoucí dech - fanoušci evropského klubového fotbalu se už sbíhají.

**Datum vydání:** duben

Je 100 procentně oficiální - mužstva, hráči, stadiony, loga, televizní grafika, hudba... prostě kompletní liga mistrů UEFA. Na stadionu máme tři vynikající komentátory - Boba Wilsona ve studiu s Brianem



**[1] „Svíti mi do očí!“ [2] Muž středního věku v krizi. [3] Také byste chtěli umět létat?**

system. Můžete si zahrát přátelská utkání, poháry, turnaje a sestavit mužstvo z nejlepších týmů Evropy v historii. Francouzští, němečtí, italští a španělští hráči se mohou těšit na vlastní komentátory.

byly kvalitní. Potvrzují to i všichni recenzenti. *UEFA Champions League* je ještě mnohem lepší.

**Jsou v ní skutečná, nebo „legrační“ vymyšlená jména?**  
Hra je tak reálná, jak to jen šlo, i když je pravda, že někomu se

Je to další fotbalová hra od Silicon Dreams, udělali jste *Olympic Soccer*, *Soccer 97* a *World Soccer*. Je jim *UEFA* v něčem podobná?

Fotbalové hry  
vytváříme už  
hodně, hodně  
dlouho a jsme  
toho názoru, že



**[1] Byl to velký fotbalista. [2-3] Střety hráčů na trávníku jsou dynamické.**



David Butler

[illegible]

B...

C...

D...

E...

F...

G...

H...

I...

J...

K...

L...

M...

N...

O...

P...

Q...

R...

S...

T...

U...

V...

W...

X...

Y...

Z...

**S**

[illegible]





**[1-2]** Skvělý tah na branku! **[3]** Tihle pánové asi nebyli na vojné. **[4]** A tady dnes už obvyklá kamera. **[5]** Fotbalista minus zdravá končetina. **[6]** Mič odskakuje docela hezky. **[7]** A ještě jednou - Replay.

může jméno Davida Seamana zdát legrační.

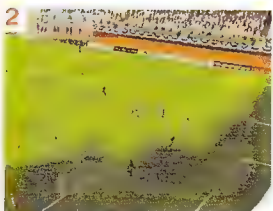
#### Pro fotbalové idioty, co znamená UEFA?

UEFA, neboli Union des Associations Europennes de Football, je sdružení 51 evropských národních fotbalových asociací.

#### Které týmy tu najdeme?

Všechny týmy ze sezóny 1998/1999 a k tomu pěknou řádku dalších překvapení.

Jsou tu nějaké významné nové prvky hratelnosti, které hru UEFA vyzdvihují nad průměr?



**[1]** Zákeřný prudič. **[2-3]** Chcete-li, můžete si nastavit kameru tak, že nic neuvídíte.

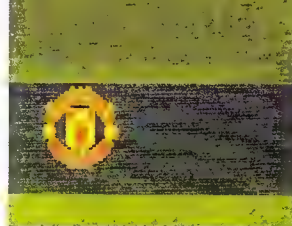
Zmíním se jen o několika z nich. Spoustu času jsme věnovali testování ovládacího systému. Výsledek je takový, že by měl dokonale vyhovovat jak začátečníkům, tak fotbalovým expertům. Také jsme vymysleli novou metodu výběru hráče, nové pohyby pro ovládání hry hlavou, hrudí a kopačkou. Máme tu také nové pohyby, které vám mohou zabránit v kolizi se soupeřem.

#### Která složka hry je nejlepší?

Simulujeme skutečné situace z turnaje a je na vás, abyste změnilí výsledek zápasů. Dosud jste mohli jen sledovat zápas a říkat si, „Proč nestřílí,“ „Proč nepřihrál“ apod. Teď vám dáváme skvělou příležitost to napravit.

#### Na kterých hrách pracoval tým UEFA Champions League v minulosti?

Je to nový tým, sestavený speciálně pro tento projekt, ale někteří z nás se tady v Silicon Dreams podíleli na WLS'98. Mezi další projekty, na kterých lidé z týmu pracovali, patří



TOCA, Colin McRae a Alien Vs. Predator.

#### Proč by si měli hráči z celé řady fotbalových her vybrat právě tu vaši?

Naše zkušenosti v oboru fotbalových her jsou velmi bohaté. Když dojde na virtuální fotbal, s jistotou víme, co děláme. Naše hratelnost je jednoduše na čele fotbalového žánru, a když si přidáte ještě licenci UEFA a fakt, že hra obsahuje celou řadu milých překvapení, pak si opravdu nemyslím, že by tu byla jiná volba.

#### Je ve hře něco úplně nového?

Dostanete spoustu příležitostí jak změnit historii evropského fotbalu od roku 1960 až dodnes. V režimu Arcade Management si můžete vytvářet mužstva snů dle libosti. Myslím, že je to dost nové.

Povězte nám o UEFA Champions League tajemství, které jste ještě nikomu neprozradil. Někde ve hře je schovaná moje šeredná tlama.

#### Vysvětlíte, prosím, pravidlo offsida.

Je to něco, jako zkoušet to na děvče, když se její přítel zastavil u baru.







■ **Conduct** — The manner in which the individual behaves, including the use of force, threats, or other actions that may be considered inappropriate or unlawful.

■ **Control** — The ability to manage or regulate one's own behavior, emotions, and thoughts.

■ **Decision Making** — The process of selecting a course of action from among several alternatives.

■ **Emotional Stability** — The ability to maintain a stable emotional state, free from excessive fluctuations in mood.

■ **Interpersonal Skills** — The ability to interact effectively with others, including the use of communication, conflict resolution, and social skills.

■ **Problem Solving** — The ability to identify and solve problems, often involving the use of critical thinking and decision-making skills.

■ **Self-Management** — The ability to manage one's own time, resources, and emotions effectively.

■ **Teamwork** — The ability to work effectively with others, often involving the use of communication, conflict resolution, and social skills.

■ **Work Ethic** — The attitude and behavior that an individual brings to their work, often involving the use of discipline, responsibility, and a strong sense of purpose.

Jak šlape PlayStation do pedálů? Je to plynulá jízda, nebo se snad do drátů připleti polygon?

Hráči budou moci neustále soutěžit proti svým soupeřům, ale také se budou snažit překonávat své předchozí rekordy, budou poznávat nové okruhy a zdokonalovat svá kola. Vždy jezdíte proti jednomu soupeři, takže celé to je takové osobní, a vidět se na stupních vítězů je skutečně zážitek. To není jako závodit proti skupině anonymních





[1] Ta reklama, to je ale věda. Dnes už ji vidíte opravdu všude!  
 [2] Ruce na řídítka! Mohl by sis ublížit, mladíku... [3] Vzpomíná si někdo na *Rushdown*? Toto je mnohem, ale mnoheeeeem lepší...



postaviček, jako tomu je mnoha závodních hrách.

**Dělali jste nějaký zvláštní průzkum, abyste dosáhli co nejvyšší míry realismu?**

Ano, náš tým jezdil na mountainbike-závody, shlédnul celou řadu video nahrávek a celou věc rovněž konzultoval se skutečnými závodníky. Ti nám poskytli mnoho cenných informací a posuzovali to, jak se kola ovládají a jak vypadají tratě.

**Jak realistická je tato hra?**

Snažili jsme se jí udělat tak realistickou, jak jen to bylo možné, aniž bychom však obětovali hratelnost. Například to, jak se kola fyzikálně chovají, to je velmi realistické. Pochopitelně můžete zde zatáčet, ale také brzdit jednotlivě předním či zadním kolem, naklánět se dopředu a dozadu, což ovlivní chování kola apod.

**Hory, jezdcí a kola, je to skutečné?**

Místa jsou skutečná. Ještě než jsme začali modelovat tratě,

shlédlí jsme celou řadu fotografií, aby výsledek byl co nejblíží realitě. Stejně tak je skutečné veškeré vybavení bicyklů, které je to nejmodernější, a samozřejmě všichni závodníci mají skutečné oblečení značky No Fear.

**Jak funguje volba kola?**

Každá postava má své vlastní kolo, takže když si vybíráte postavu, vlastně si vybíráte i kolo, což se odráží v profilu této postavy. Všechna kola mají od začátku základní vybavení, ale posléze můžete vybavení svého stroje upravovat a vylepšovat.

**Proč bychom měli ze všech bicyklových her dát přednost právě této?**

Protože to je skutečně zábava, a to taková, že vám vydrží delší dobu. Rozhodně to je něco úplně jiného než průměr. A máte-li pocit, že jste již dokonale zvládli sjezd, můžete začít experimentovat s nejrůznějšími triky nebo si pohrávat s konfigurací



rací vašeho kola, abyste z něj vymáčkli maximum.

**A co nějaké to najíždění do soupeřů ve stylu *Road Rash*?**

Sjezd mountainbiků je skutečný sport, kde budete za ohrožování nebo poškozování soupeřů diskvalifikováni. Nicméně se často stává, že budete s rivalem tvrdě soupeřit o ideální stopu, takže k nějakému tomu kontaktu nevyhnutelně dojde.

**Můžete nám nějak přiblížit hloubku hry? Kolik postav a úrovní zde vlastně je?**

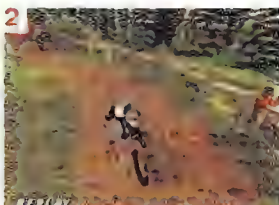
Je zde osm postav, přičemž z šesti si můžete vybrat již na samotném začátku. Každá postava má svůj vlastní profil a charakteristiku. Je zde deset míst, na kterých se závodí, tři stupně obtížnosti a každá úroveň nabízí jiný model trati. Proti vám stojí 16 jedinečných postav ovládajících umělou inteligencí a celkem je zde šest různých herních



režimů včetně Single Race, Time Trial, Championship a Tournament. Rovněž si to můžete rozdat proti svému kamarádovi (režim rozdělené obrazovky) nebo proti sobě samému z minulého závodu (tzv. Ghost Rider). Navíc je zde minimálně 16 různých triků, dokonce můžete používat i komba, hrát si s konfigurací bicyklu - obutím, odpružením, brzdami či typy rámu. Celkově je možných 4 374 různých konfigurací vašeho stroje.

**Řekněte nám něco, co jste ještě nikomu neprozradil.**

Mezi diváky či závodníky najdete téměř všechny členy autorského týmu.



[1] Osamělost přespolního mountainbikera ... [3] Vypadá to hodně dobře, že ano? Více obrázků vám přineseme v preview v příštím čísle.





(1) Takhle jednou večer to všechno začalo... (2) Je to děsná legrace, ale kdo zaplatí účet? (3-4) Okruhy se v této fázi jeví jako působivé a hezky barevné. Když si domyslíme neuvěřitelnou akci, která se bude na nich konat, sbíhají se nám sliny.



PROFIL

**Jonathan Court**

**Zaměstnanec:** vedoucí v SCI

**Popis práce:** Spousta zodpovědnosti. Od produktového řízení po projekt, až po vývoj a podporu předání. Také programování, když má někdo nějaké problémy.

**Historie na poli her:** Pracoval jsem od 8-bitů až do současnosti. Nejraději zmienu: *Boys and Girls* pro Amigu, *Island* pro Atari, a *Deadly* pro Commodore.

**Vlivy na tuto hru:** Základ. *Carmageddon* má neuvěřitelně fyzikální model ze všech závodních her a zcela originální téma. Je to vlastně jen o tom, že když se někdo vrací na PC, hraje.

**Nepříjemnosti hry:** V současné době se mi nejvíce líbí *Half-Life*. Nikdy jsem si nebyl fanouškem Quakeu, ale všichni dokázali, že dříve na dobrý příběh a příběh může být pouhá schůzka udělat hodně inteligentní hru. V poslední době jsem všichni volali, abych se naskytl, věnovali multiplayeru v *Half-Life*. Jsem v tom dost slabý a nemůžu se s tím, že mám na počítači PC, ze všech.

## CARMAGEDDON

Představte si takhle koláč upečený z naprostého silničního odvalu, plněný několika filmy s Melem Gibsonem a pocukrovaný nesmrtností. Dal by si někdo?

**Styl:** akční jízda

**Distributor:** SCI

**Výrobce:** SCI

**Datum vydání:** duben

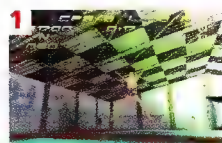
**Je třeba se tím znovu zabývat? Strážníci dobrých mravů z PSM bude v následujících řádcích čelit Jonathan Court.**

**Majitelé PlayStation si mohou vyzkoušet hru *Death Race 2000*, kde v zásadě jde o to, procvíčit si nárazníky na nevinných obětech. Herní sérii *Carmageddon* provází značná kontroverze, doslova se na ni lépe jako rozteklý mozek na pneumatiky, takže je asi na místě tato otázka:**

***Carmageddon* na PlayStation? Neměl vyjít již před rokem? Ano, ale vyskytly se nějaké problémy, které vznikly ze strany externího tvůrčího týmu. Nakonec jsme se rozhodli celou věc dát dohromady svépomocí a musíme konstatovat, že od té doby již vývoj klapal tak, jak má. Takže se už nemusíte bát, za chvíli je hra hotová! V současné době na ní pilně pracuje několik našich programátorských es a třeba dodat, že svou práci dělají skutečně skvěle.**

**Mohl byste nezasvěceným přiblížit, o co zhruba ve hře jde? Úplně jednoduše řečeno je *Carmageddon* závodní hrou, kde neplatí žádná pravidla. Tento aspekt ještě umocňuje autentické prostředí a velmi realistické chování vozů. Chcete-li se dostat na nějaké místo, můžete zvolit dvě cesty: buďto po silnici, nebo skrz nákupní středisko. Hra nabízí několik možností jak dokončit jednotlivé úrovně: hráči jsou podporováni v tom, aby nabourávali do ostatních aut či likvidovali chodce, i když ty nudnější typy klidně mohou úroveň dohrát tak, že budou poslušně jezdit po okruhu. Celá tato věc se odehrává v jedinečně graficky zvládnutých levelech, kterých**

**(1) Tenhle není asi normální... (2) Pěkný fáro, čče.**



(1) Tenhle není asi normální... (2) Pěkný fáro, čče.



zde najdete 10. Každý z nich vám nabízí tři závodní okruhy. Pak je zde ještě šest zvláštních misí, takže celkový počet okruhů je 36.

Je to přímá konverze pécččkové verze? Něco mezi *Carmageddonem 1* a 2? Mohl byste nám to prosím upřesnit?

No... pokusím se. Všechny úrovně jsou zcela nové. Co se aut týče, jsou zde některá z první a některá z druhé verze PC hry, přičemž je ještě doplňují zcela nové modely. Je zde celá řada nových vizuálních prvků, mnohem vyšší kvality než v obdobných hrách na platformě, jiní jsou i chodci a vůbec postavy jako takové. Mám-li to tedy nějak shrnout, v zásadě to je úplně nový *Carmageddon*. Nic jsme ve hře neořezávali - pokud jsme někdy měli pocit, že se to či ono nějakým způsobem nehodí pro PlayStation, jednoduše jsme to celé předělali. Tak dokonce i když máte (nebo alespoň znáte) verzi pro PC, rozhodně si vychutnáte i tuto playstationovou a nebudete mít pocit, že hráte něco známého.

Jsou v této playstationové verzi nějaké novinky, kterými byste se chtěli pochlubit?

Hodně práce jsme vynaložili na vylepšení vzhledu jednotlivých úrovní. To se projevilo i přidáním celé řady světelných efektů, čímž hra nabyla atmosféry značně odlišné od té, kterou má v PC verzi. Rovněž lépe vypadají i chodci. Když jsme hru animovali, použili jsme speciální techniku, takový hybrid mezi sprity a polygony, což nám umožňuje zobrazovat velké množství graficky dobře ztvárněných lidí najednou.

Povíte nám něco o krvavých masakrech? Nebo snad budou toho majitelé PlayStation ušetřeni?

Budeme distribuovat několik verzí - stejně, jako jsme to dělali v případě PC - a to podle míry cenzury, která v té či oné zemi existuje. Nicméně vyznavače surovosti nezklame žádná z nich. Je zde tolik masa a krve, že to nenajdete ani na jatkách.

Myslíte si, že se to bude líbit moralistům?



**[1] Kára ve stylu Šíleného Maxe, masakrový speciál.**  
**[2] Řeči o tom, že na přípravě hry se podílel Knight Rider, se nezakládají na důkazech.**  
**[3] Noc ve městě. [4] Hra je to sice pěkná, ale bydlet bych tu nechtěl.**

Asi ne, i když kdyby si hru skutečně zahráli, patrně by se divili, kvůli čemu že vznikl ten všechen povyk. Vždyť *Carmageddon* není tak strašlivý, jak se píše v tisku. Stěží tomu člověk věří, že? To všechno dělají ty fámy.

Co takhle režim pro dva hráče? Rozdělená obrazovka? Propojení kabelem?

Rozhodli jsme se pro režim rozdělené obrazovky. Tento režim totiž upřednostňujeme jako takový, neboť lidem umožňuje například, když se v pátek večer vrátí s přáteli domů z hospody, zahrát si jeden proti druhému, aniž by k tomu potřebovali dva přístroje či dvě televize.

Co je na hře nejlepší?

Pochopitelně její fyzika, to jak se auta, předměty a lidé chovají. To je naprosto revoluční!

Na jaký technický aspekt hry jste nejvíce hrdý? Jsou zde nějaké úplně nové speciální efekty?

Hra celkově vypadá skvěle. Myslím, že naše designérské oddělení odvedlo skutečně skvělou práci. Jsem přesvědčen, že se nám podařilo vytvořit jednu z vůbec nejlépe vypadajících her pro PlayStation. Všechny části *Carmageddonu* vypadají velice dobře, takže je téměř nemožné říci, že tato či ona je nejlepší.

A na jakých titulech autorský tým *Carmageddonu* pracoval předtím? Měli jste nějaké hity na PC? Ne, toto je z velké části mladá krev, což je dobré, neboť



s sebou přinesla nový netradiční úhel pohledu a spoustu nápadů.

Povězte nám nějaké tajemství, které jste ještě nikomu neřekl. Tváře chodců patří členům autorského týmu. Žádná velká bomba, že ne?



**BAZAR**  
**PlayStation**  
**Nejlevnější v Praze**  
**velký výběr**

**Vykupujeme hotově**

Vltavská ul. 28  
Praha 5 - Smíchov  
Tel./Fax: 53 61 42  
Tel.: 53 64 06

<http://www.cd-bazar.cz>

TOMB RIDER 3	1699,-
MEDIEVIL	1499,-
TEKKEN 3	1799,-
SPYRO THE DRAGON	1499,-
FORMEL 1 99	1699,-
FIFA 99	1699,-
CRASH BANDICOOTS 3	1799,-
SMALL SOLDIERS	1499,-
ODD WORLD: ABE'S ODDJOURNEY	1699,-
ALL STAR TENNIS 99	1699,-
RIVAL SCHOOL	1699,-
COLONY WARS: VENGEANCE	1699,-
PSYDADEK	1499,-
SAN FRANCISCO RUSH	1499,-
HEART OF DARKNESS	1499,-
X-MEN VS. STREET FIGHTER	1499,-
N20	1499,-

a mnoho dalších od 999,-  
Poštovné a balné neúčtujeme

Zásilková služba PlayStation  
Hostěradice 2, 252 82  
Tel.: 0602/255674, tel., fax: 02/9951981



# SEZNAMTE SE SILENT HILL

# SILENT HILL

Vydavatel: Konami/ Výrobce: Konami/ Datum vydání: červen

Capcom nás všechny zastrašil neuvěřitelně úspěšnou sérií *Resident Evil*, ale to byl jen začátek hororových zážitků na PlayStation. Firma Konami se právě chystá posunout obchod se strachem na ještě vyšší úroveň.

ředstavte si: je noc, ve které se stanete účastníkem škaredé autonehody pouhých pár kilometrů od klidného přímořského městečka. Jeli jste tam zrovna na návštěvu. Když se několik hodin po úrazu bouřce probudíte, začnete se hrozně zvrátat po zjevení, která se děla. Když se vrátíte domů, zjistíte, že jste byli v autě, když se posadíte do vozu. Když se vrátíte domů, zjistíte, že jste byli v autě, když se posadíte do vozu. Když se vrátíte domů, zjistíte, že jste byli v autě, když se posadíte do vozu.

Tak takhle uvádí scénář hry Harryho Masona - ústředního hrdinu v *Silent Hill* - do děje v dvoudílné FMV sekvenci hry. Jistěže se *Resident Evil* nechává inspirovat filmy George Romera o zombích a akčními poličními příběhy takové, B. připravený šok od Konami se hodlá vydat cestou vylápanou Stephenem Kingem. Je to rozhodně vyznělým motiv, který se zatím do děje neovládá. Všechno se děje v městečku Endra, port na zámek, kde se nachází sešlost duchovních a zombi. Všechno se děje v městečku Endra, port na zámek, kde se nachází sešlost duchovních a zombi. Všechno se děje v městečku Endra, port na zámek, kde se nachází sešlost duchovních a zombi.



5. Die Lösung eines Patienten hat sich, wie Sie sich zu sein wünscht, verändert.

zabilistruje od Capconu používá pro konání vzájemně uhlý kamery prostřednictvím budby k navenosti atmosféry. Capcony a sapely, aby zachytili, aby Capletky a aby hráč dostal potřebné informace, jsou rady do děje vloženy animace a CGI sekven-  
cí. Další specifická podobnost ztatin není možné odhadnout, proto-  
že verze, kterou si PSM měl možnost zahrát, má ke kompletní hře ještě daleko a pugla na jaře do několika ukazčových sekl. Ředitel projektu *Silent Hill*, Keiichiro Harauda, velmi azanne tvrdí, že tato hra bude hráče nutit zcela jiným způsobem, než v-  
avda, k řešení úloha.

fire, designed to  
buzze through  
the air.

sektoru, který si PSM mohli zahrát, vstupuje Harry do školní třídy ponorené do tmy, a aby si v místnosti posvítill, používá baterku (úto tento efekt samotný působí fantasticky naplněně). Školní třídy by měla být prázdným a bezpečným místem, ale ve tmě si najednou povšimnete serévných mádlat tleskajících, jak se kvásm usilovitými ústy z žhounčinně odmaťují. A pokud se vám to zdálo ústředně, tak Harry prozkoumává další normálně bezpečnou budovu - místní nemocnici - kde ho napadnou ožvile, mrtvolý sester. V obou těchto scénách se budete potýkat s temnotou a normální se změní v nenormální - a teď si představte, jak asi vypadá zbytek hry.

nekechajte sa pomyliť, vaši  
priatelia nebudou jen premenené lid

[illegible]



# SEZNAMTE SE S SILENT HILL

(1) Veřejné záchodky v *Silent Hill*. Platit se tu sice nemusí, ale to je tak jediná výhoda. (2) Obyvatelé městečka nejsou zrovna proslulí pohostinností.



ské mrtvoly. Na demu, které se objevilo loni v květnu na E3, bojoval Harry proti hrůznému netvorovi obřích proporcí. V tisku firma Konami naslibovala demony, temnou fantazii a alternativní světy.

Je tu sedm NPG postav - každá má vlastní úkoly. Jednou z prvních, které potkáte, je Cybil, policajtkna na motorce, která na Harryho v počátečních sektorech dohlíží a která může být mnohem morbidnější, než se zdá. A designéři si opět hrají s hráčovými očekáváními - poučení zní: v *Silent Hill* není nic takové, jak to vypadá. Keiichi Toyama se v souvislosti s inspirací pro tuto hru zmínil o Davidu Lynchovi a jeho městečku Twin Peaks se zdánlivě pořádnými obyvateli, kteří jsou ve skutečnosti zvrácení. Ani co se týče hratelnosti, nebude asi srovnávání s *Resident Evil* to právě. *Silent Hill* by měl být kombinací rébusů a boje s velice přístupným ovládacím systémem, který hráčům dovoluje přechá-

zet plynule z průzkumu do boje a naopak. Ano, zní to velice familiérně, ale tohle jsou přece základy každé dobré arkádové adventury - klidně se zeptejte Lary.

V některých ohledech má *Silent Hill* stejně blízko k *Resident Evilu* jako k *Tomb Raideru*. Oba tituly z první jmenované série používaly předem renderované pozadí, zatímco v *SH* se - přesně jako v trilogii od Core - uplatnilo plně 3D polygonové prostředí. Tato vlastnost vyžaduje vysoce náročný výkon enginu (a ovšemže prostředí v *Silent Hill* dosud není tak detailní jako v *Resident Evil*), ale na druhé straně dává více prostoru designérům a dovoluje jim více vtáhnout hráče do děje a snadněji měnit kameru a různé

úhly pohledu. I to pomáhá zdůraznit pocity dezorientace a strachu, což by mohlo být ještě účinnější než účinek v *Resident Evilu*.

Skutečnost, že na *Resident Evil 3* si ještě pěknou dobu počkáme (zatím tento projekt nepřesáhl hranici plánování a úvah), znamená, že *Silent Hill* bude nějaký čas na uspokojení žízniho hororového žánru sám. A i když vizuální stránka ještě nedosáhla dokonalosti, vývojový tým očividně ví, co dělá. PSM může s klidným svědomím dosvědčit, že už z každého póru hodně raného dema krvácela neodolatelně hustá atmosféra. *Metal Gear Solid* a teď tohle? Co to vlastně v Konami vyvádějí?

Keith Stuart

# DO

Nicolas Di Costanzo se setkal s lidmi z Konami odpovědnými za hororovou hostinu, o které je zde řeč, a udělal s nimi následující interview.

MÍSTO: Kanceláře KCET v Jimbochu

ŘEDITEL: Keiichi Toyama

DESIGNÉR ANIMACÍ: Takayashi Sato

Jaký druh výzkumu jste prováděli během designování hry *Silent Hill*?

Sato: Cestou z E3 Show jsme se stavili v Chicagu a udělali jsme několik fotografií (smích). *Silent Hill* je ale spíš typem přemořského městečka než velkoměsta.

Jak blízko dokončení se hra nachází?

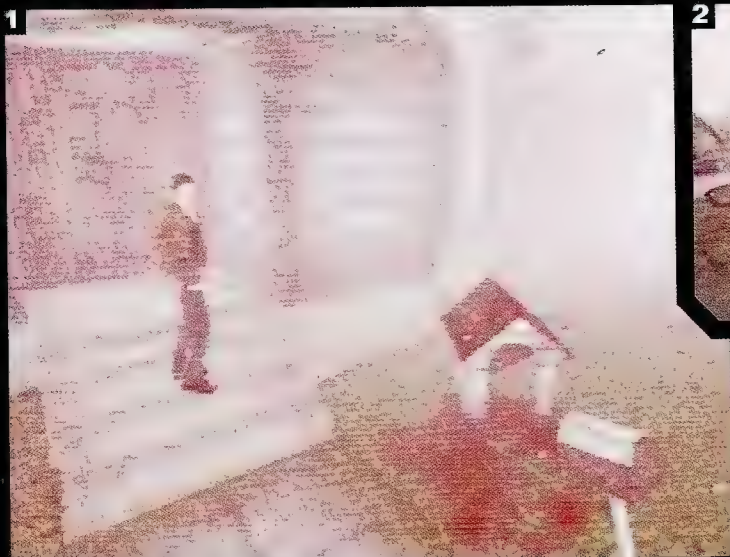
Toyama: Je těžké říci, kolik jsme toho už dotáhli do konce. Ale pokud po mě chcete cifru, pak řeknu 70 procent.

Jak rozsáhlý je vývojový tým?

Toyama: V plném rozsahu má tým 20 členů, ale hlavní část týmu je mnohem menší. Ti ostatní jsou designéři a asistenti, které jsme využívali jen dočasně.

Kde jste brali inspiraci pro *Silent Hill*?

Toyama: Původní projekt pochází od vedení Konami. Chtěli vyrobit hororový titul a zeptali se nás, jestli by jsme se toho chtěli ujmout. Souhlasili jsme. Na počátku jsem nebyl dobře informován o hororových hrách a o hororu vůbec, takže jsem toto pole začal prozkoumávat. Chtěl jsem vědět, jací lidé se o tento žánr zajímají.



(1) V tomto městě chvilp pes. (2) Tak tohle bylo naposled, co jsem nasypal chleba ptákům. (3) Z turistické příručky: *Silent Hill* - místo plné malchých uliček.







**(1) Designér Takayashi Sato chce CGI sekvencemi zdůraznit realismus. (2) Ředitel Kelichiro Toyama vás chce vystrašit na úrovni vašich instinktů.**

Moderní hororové filmy jsou na veřejnosti nejoblíbenější a zjistili jsme, že spousta jich je zcela založených na výchozí situaci. Nejtěžším úkolem bylo vybudovat realistické americké město, které představuje odpovídající hororové prostředí. Pro filmové sekvence jsme se nechali trochu inspirovat filmy Davida Cronenberga a Davida Lynche.

Kolik hodin hrátelnosti hra přináší?

**Toyama:** Hra zatím není dokončena a všechno bude záviset na hráčově šikovnosti. My zatím předpokládáme něco mezi šesti a osmi hodinami.

Příběh začíná navozením atmosféry pomocí FMV. Jak velkou roli ve hře mají animované sekvence?

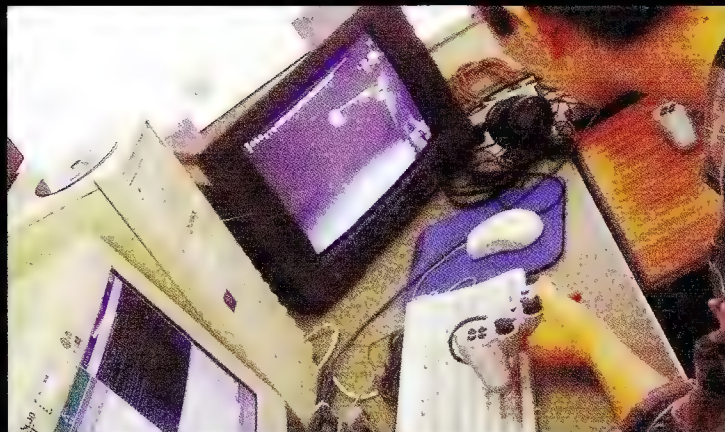
**Sato:** Všeho všudy ve hře najdete asi deset minut renderovaného filmu. Je složité popisovat, kde přesně se objeví, ale je tu úvodní a závěrečná sekvence a ty zbylé jsou roztroušeny v celé hře. Vlastně jsme použili dva druhy animovaných sekvencí: scény FMV a scény s použitím grafiky herního enginu jako v *Metal Gear Solid*.

Čeho jste chtěli dosáhnout CGI sekvencemi?

**Sato:** V Hollywoodu se používá CGI většinou pro efekty, kterých se normální práci s kamerou nedá dosáhnout. Například mimozemšťané a podobně. Já jsem udělal opak. Snažil jsem se to využít vždy, když bylo nutné zdůraznit realismus situace.

Co interakce s ostatními postavami?

**Toyama:** V této chvíli můžeme říci jen tolik, že ve hře je sedm postav a každá má vlastní příběh. Jejich motivy objevíte, až s nimi budete hovořit.



**Tento programátor je tak vyčerpán, že ani nemůže pořádně držet Joypad.**

Ovládáte někdy během hry ještě jiné postavy?

**Toyama:** Ne. I když hra nabízí několik různých závěrů, ovládáte vždy jen jednu postavu. A také to není hra pro více hráčů.

Na kterých titulech pracoval tým *Silent Hill* v minulosti?

**Toyama:** Pracoval jsem na *Hyper-Olympics*, kde jsem měl na starosti design postav a pohybu. *Silent Hill* je můj první projekt v roli ředitele.

**Sato:** Před tím jsem studoval současné umění. Teď na *Silent Hillu* pracuji v sekci CGI.

Uplatnili jste ve hře digitální snímání pohybu?

**Toyama:** Motion capturing tu je, ale sám o sobě nestačí. Práce přímo s herci, kteří mají přesné instrukce, je nejlepší způsobem pro dosažení realistického vzhledu hry.

Jak chytří jsou netvorové?

**Toyama:** Nepřátelé mají uši a oči. Když někudy jdete a děláte hluk, půjdou se podívat, co je způsobilo. Pokud zhasnete a schováte se, podaří se vám možná unik-

nout objevit. Není to sto procentní, ale máte větší šanci. Někdy si vás najdou i tak. Musíte mít stále na paměti, že po vás jdou. Misty je miha pěkně hustá. Myslíte, že se to v konečné verzi změní?

**Toyama:** Hardware PlayStationu nás do jisté míry omezuje, takže s tím nic moc neuděláme. Co se grafiky týče, dostali jsme se až na hranici možností.

Obsahuje hra nějaké náhodné prvky; něco, co je při každém hraní jinak?

**Toyama:** Platí obecné pravidlo, že pokud se nepřátelé objevují náhodně, je těžké vytvořit lineární příběh. V *Silent Hill* je skoro všechno dané, ale nějaké menší náhodné prvky tu také najdete.

Kolik zbraní bude muset hráč získat?

**Toyama:** Chtěli jsme udržet pocit reálnosti situace, ale přesto několik zbraní ve hře najdete.

Ve které hře vidíte konkurenci?

**Toyama:** Hned od začátku jsme považovali za největšího soupeře hru *Resident Evil*. I přes to, že jsme chtěli vytvořit hru s mnohem lepším scénářem.

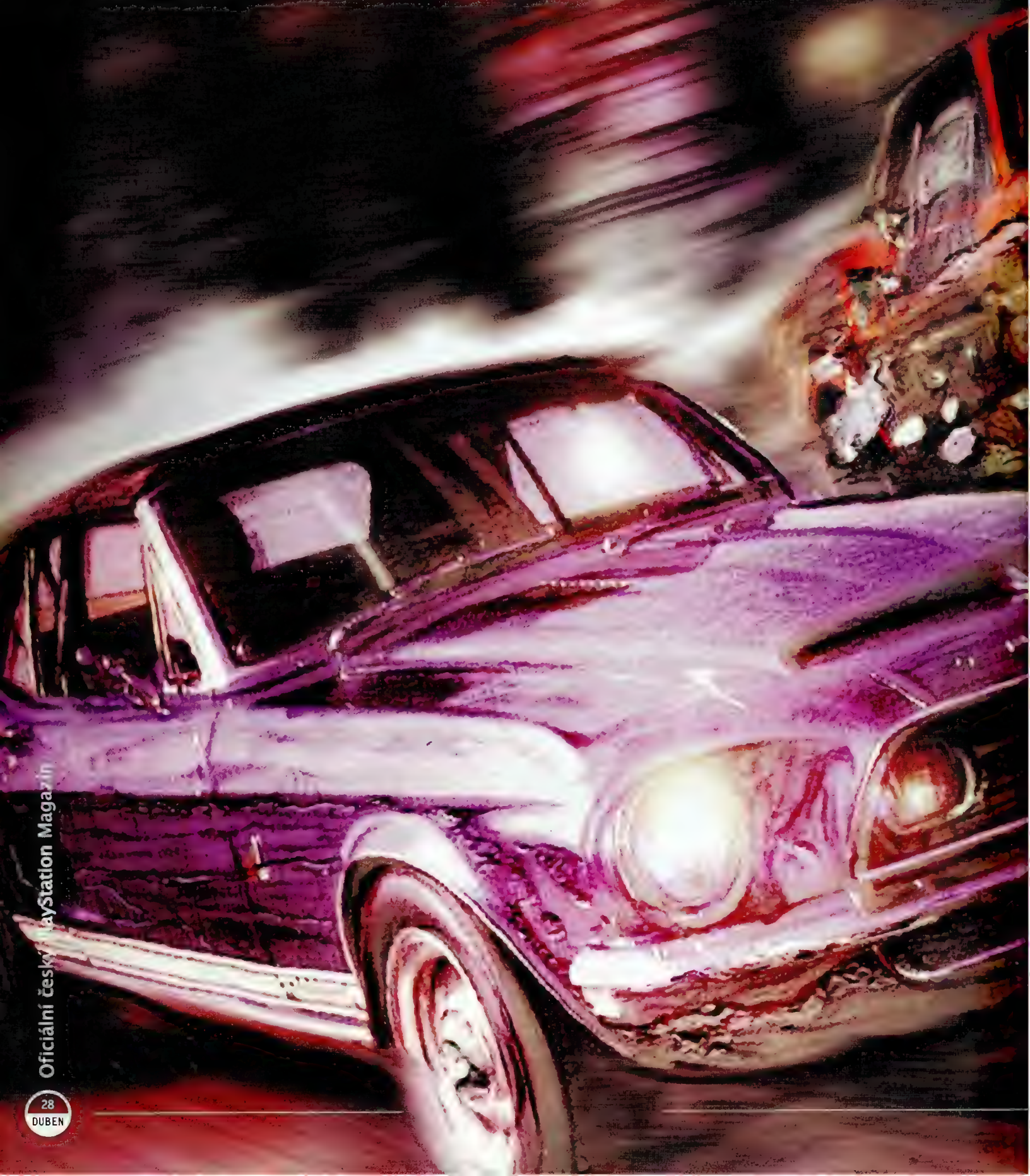
V čem si myslíte, že je *Silent Hill* oproti *Resident Evil* dokonalejší?

**Toyama:** Myslím, že první *Resident Evil* měl dost tuctovitou hollywoodskou atmosféru, zatímco druhý se více podobal undergroundovému akčnímu filmu. *Silent Hill* není to ani to. Vrací se až k samotným kořenům hororového žánru. Ve srovnání s *RE* je mnohem hrozivější, nebudete se bát rozumově ani se strachovat emocionálně, budete vyděšení na úrovni zvířecích instinktů.





# SEZNAMTE SE | DRIVER









# SEZNAMTE SE | DRIVER



(1) V Replay režimu si můžete plně vychutnat vizuální stránku hry. (2) Sledujte policajty z cesty do postranní uličky a oni vám na vlastní prolezi z řady. Ale - tentokrát vás asi zabil... (3-6) Tlačítka burn-out (abyh už na pozici), dešné ovládnutí a ruční brzda - to se to ale řídí.



kolem několika dalších policejních aut a přehali pryč. Jenomže co čert nechce! zkoušeli jsme je setřást v takové dost nepříjemné zatáčce, a to byl náš konec. Písmu rychlosti jsme vletěli do hrazery a s naším vozíčkem byl už skutečně směr. Hrozný rámus, všude kouř, okna a kolem nás sami chiupati, auto na cimprcampu a my zanedlouho v baze. Hm...

Bylo nad slunce jasnější, že hra mva řuje na Destruction Derby, to poznáváme okamžitě - a když ne hned, tak nejspíše v okamžiku, kdy začne vypadne první polygon vaší kapoty.

Nyní je policejní AI vystelována na maximální míru agresivity. Policajti se nezastaví před ničím a klidně zlikvidují své auto, jenom aby vás capli. V průběhu větší části skutečné hry budete až mnohem umírněnější, ale v těch posled

dva male-designery do Spojených států na pracovní dovolenou. Pochopitelně byli vybaveni kvalitní digitální videokamerou, aby zde nasbírali data, která jsme potřebovali pro hru. A tak projížděli křížem krážem ulicemi. Jedna kamera snímala okolí z bočního okna, druhá točila ostatní detaily. Každé město jim zabíralo dva dny, a když se vrátili, přivezli krabici se stovkou digitálních videokazet. Ty jsme pak používali jako podklad pro modelování měst a co se týče textur fasád domů a podobných věcí, byly převzaty přímo z kazet," pokračuje. Máme zde všechny důležité ulice a všechna známá místa," chlubí se dále. "Nedávno jsme hru prezentovali v Americe a dva lidé, jeden z Miami a jeden z New Yorku, dokázali tyto ulice bez předchozí zna

losti hry projíždět a normálně se orientovat, což nám přišlo jako velmi dobrý výsledek."

Dalším významným faktorem v této hře je naprosto skvělá AI, jejíž fungování nám Martin podrobně ukázal. Projížděli jsme ulicemi Miami, všude spousta policajtů a ostatních vozů, ulice narvané k prasknutí. Martin projížděl městem, zastavoval na semaforech, před vjezdem do křižovatek se pozorně rozhlížel, no prostě jako v autoškolě. A jak nám tak ukazoval to realistické brzdění, zatáčení, zastavování a rozjíždění aut řízených počítačem, tu se znenadání před námi objevilo policejské auto. Martin se trochu riskantně dostal za něj

a začal ho pomalu provokovat - šťouchal do něj nárazníky. Najednou se rozeřval policejní maják a ti kluci v modrých uniformách začali dělat všechno pro to, aby

chytli toho půdvalce za sebou. Martin na nic nečekal, otočka na fleku, plyn sesípnutý až na podlahu a rychle pryč.

Najednou jsme už nezastavovali na žádných křižovatkách ani jsme se nerozhlíželi. Ohleduplná jízda už prostě nepřípadala v úvahu. Prostě jsme to prali, co se dá, v zatáčkách jsme si museli vypomáhat ruční brzdou, abychom nemuseli zbytečně ubírat předem, ale to policejní auto nám stále bylo v patlích.

Najednou jsme koukli do zrcátka a co nevidíme - náš pronásledovatelé, ti nešťastníci, měli prostě pech. Na jedné křižovatce je sestřelilo jiné auto. Ale - jako na potvoru tu hned byli další policajti, kteří přispěchali těm prvním na pomoc. Sledovat ty dvě nová policejní auta v zrcátku (ostatní auta se jim neuhýbala a nějakou velkou ochotou) bylo hodně zábavné, dokonce ještě víc než sledovat, co se děje vpředu. Ale vymstilo se. Jak jsme se totiž dívali do toho zrcátka, najednou jsme to naprati do stromu před námi. Ale i to byla zábava: strašlivá rána, všude kolem kouř, prostě jako při skutečné bouračce. Naštěstí auto bylo sice pomákané, ale motor stále fungoval (alespoň to tak vypadalo), a naše honička tak mohla pokračovat. Znovu jsme to rozjeli naplno, prolétli mezi dvěma policejními vozy, které se nám pokoušeli zablokovat cestu, zase jsme to otočili o 180 stupňů, práskli v



(1) Jízda přes obrubníky otestuje kvalitu pružení. (2) Replay kameru můžete dít, kam chcete. Nakonec i na kapoty.

**PŘÍKLADEM TĚCHTO MISÍ JE  
NAPŘÍKLAD LIKVIDACE RESTAU-  
RACÍ, JEJICHŽ MAJITELÉ ODMÍTLI  
PLATIT VÝPALNÉ MAPIL. - Gareth Edmondson**



# Jste smutní z toho, že nemáte vlastní dálkově ovládaný model helikoptéry? Netrapte se již! Od toho tu je tahle pěkná věc od Shiny.

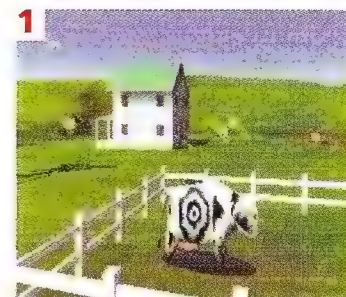
**J**e to už hodně dávno, co někoho napadlo, udělat z dokonalého zvládnutí složité ovládací metody ústřední téma hry. Klasický 8-bitový titul *Thrust* inspiroval mini žánr, kde jste pomocí řízení vesmírné lodě bojovali proti silám gravitace, ale to bylo někdy v polovině osmdesátých let, kdy lidi takové věci uspokojily. Už od počátku existence PlayStationu se tvůrci snažili

udělat ovládání naprosto jednoduché, takže když se hra trochu rozběhne, už ho ani nevnímáte.

Věci, které měly

vyšší nároky na šikovnost hráčů - jako například *G-Police* - sklídí všeobecnou kritiku. Ale teď nastává revival náročných ovládacích systémů. *Lander* od Psygnosis vypadá jako hodně složitá 3D hra inspirovaná *Thrustem* a ředitel Shiny Dave Perry se rozhodl převtělit svoji starou lásku k helikoptérům do neuvěřitelně realistického simulátoru modelů helikoptér. Chytře k tomuto účelu použil analogový pad tak, aby napodobil opravdové dálkové ovládání, *R/C Stunt Copter* nabízí hráči deset různých podob létání.

Až se vám podaří vzlétnout - což samo o sobě není žádná legra-



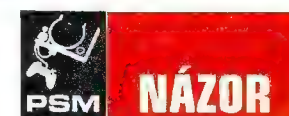
**(1) Sundej tu krávu! (2) Pozor: antické Řecko bylo zničeno malými helikoptéry na dálkové ovládání.**

ce - přijdou další komplikace. Mezi úkoly, které budete muset zvládnout, patří prolétávání vznášejícími se kruhy, propíchnávání balónů a provádění různých jiných kousků. Prolétáváte spoustou míst, jako jsou dvory, pláže a venkov. Je zajímavé, že Shiny o *Copteru* mluví spíše jako o softwarové hračce než o hře. Je udělaná tak, abyste si prostě užívali létání bez žádných skutečných herních pravidel, což vám dává ohromný pocit svobody. *Copter* vypadá hodně realisticky, takže i když chvíli trvá, než vzlétnete, nijak to nevadí - vlastně vzbuzuje pocit, že se sami učíte. Co se realismu týká, designéři velice věrně vytvořili letový engine se skutečnou fyzikou R/C (radio-controlled) helikoptéry a na pomoc si přizvali odbornou kapacitu, Chucka Youngblooda, šampióna Spojených států v řízení helikoptér na dálkové ovládání. Skvělý nápad. Skvělé nápady se vždyc-ky vyplatí.

Keith Stuart



Úkoly helikoptér spočívají ve vyhýbání se nebo prolétávání skrz (1) obrovské hamburgery, (2) kruhy a (3) vázy.



## PLUSY

- Realisticky vypadající fyzika letu.
- Zajímavě otevřená hratelnost.
- Spousta akrobatických kousků a úkolů.
- Na PlayStationu nový koncept.

## MINUSY

- Možná bude stresovat hráče, kteří jsou zvyklí na snadné ovládání.
- Spousta lidí nebudou helikoptéry na dálkové ovládání bavit tolik jako D. Perryho.
- Nemůžete na nic střílet (říct jsme to museli, sorry).

## PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Pokud se chystáte nahlídnout hráčům dost otevřený letový zážitek, musíte jim dát něco, na co se mohou s potěšením dívat. Momentálně však vypadá prostředí *R/C Stunt Copter* trochu prázdně a jednoduše. Budoucí piloti toho budou potřebovat spoustu na pozorování a prozkoumávání, jinak hrozí z jejich strany nezájem.



# Potřebuje voda pokračování, nebo stačí když teče?

**J**istě takřka na vyzvání vysypete z rukávu hnedle několik her, které se vám nesmazatelně vryjí do paměti. Stejně jako některé písničky, kamarádky a kocovinová rána. Pak jsou nejlepší tituly, které vás oslovily, a vy jste si je zamilovali. Nezapomenete na ně, ale nejsou s nimi spojené vrcholné okamžiky vašeho uspokojení. A pak je tu hlavní proud. Proud, který se řídí podle toho, co chtějí a kam vedou břehy. Tituly, které se objeví v hlavním proudu vás většinou na chvilku zaujmou, ale nezanechají nějaký hlubší otisk, a to

přitom neznamená, že musí být špatné. Spousta titulů měla prostě jenom smůlu.

Jedním z těchto titulů je bezesporu i *Rally Cross*. Jezdící hra, nečinící si nároky na realističnost či drahé licence, spíše se snažící o zábavné ježdění. Bohužel, díky složitějšímu ovládání, které bylo nutné si podmanit, nezískala tato hra nijak výjimečnou oblibu. O to neočekávanější bylo ohlášení druhého dílu, který už je na spadnutí.

Málokdo si uvědomuje, že co se týče závodění, není jen jedna cesta - snažit se o maximální možnou reali-

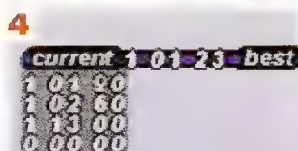
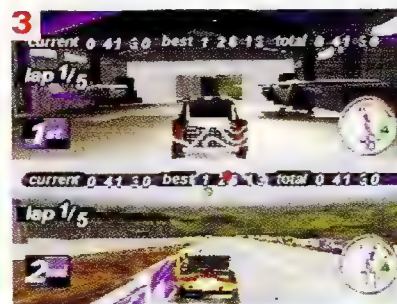
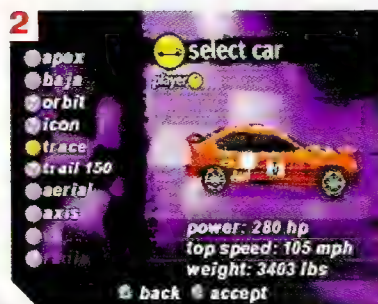


**[1] Na co virtuální autentický okruh Grand Prix, když si můžete tratě editovat sami? [2] Dobré pérování budete potřebovat.**

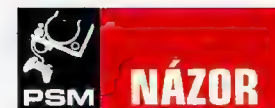
stičnost. Snad jen Namco se dalo svou cestou a pokouší se již delší dobu křížit realnost se zábavností. *Rally Cross* se na realnost úplně vykašlal. Šlo o ježdění, o nic víc. Na cestě vám překáží spousta neočekávaných karambolů, stále poskakujete a celé je to napoprvé dost neovladatelné. Navíc soupeři, kteří vám rozhodně nic neodpustí, a pokud máte to štěstí, že se prokoušete dál než do první divize, teprve poznáte, zač je toho vztekem ukousané prsty. Zajímavé je, že právě absencí realnosti je *Rally Cross* vlastně zábavný. Nemusíte nic řešit, jen jezdit, a to podle pravidel, která neočuráte. Ve chvíli, kdy sladíte ovládání se svou intuicí, začíná opravdové ježdění a každá další trať i nové auto přinese tolik potřebné oživení.

Navíc, tratě nemusíte jezdit klasičsky s ostatními, ale třeba jen ve dvou, každý jedním směrem, anebo vy sám v protisměru proti všem ostatním. A to je teprve mela. Bohužel, nic z *Rally Crossu* nevybočuje natolik, aby vás to zaujalo více než na nějaký ten týden, než přijde něco dalšího. A to je myslím největší problém všech her v hlavním proudu.

Martin Lachtan Kalivoda



**[1] Nezabloudili jsme do Vigilante 8? [2] Vyber si život, vyber si práci, vyber si auto... [3] V souboji se svým bližním. [4] Tak na tohle potřebujete to pérování. [5] Počkejte chvíli.**



## PLUSY

- Čerstvá, vzrušující závodní hra.
- Několik fakt skvělých tratí.
- Počítačem řízení oponenti jsou velmi chytrí a nepříjemní.

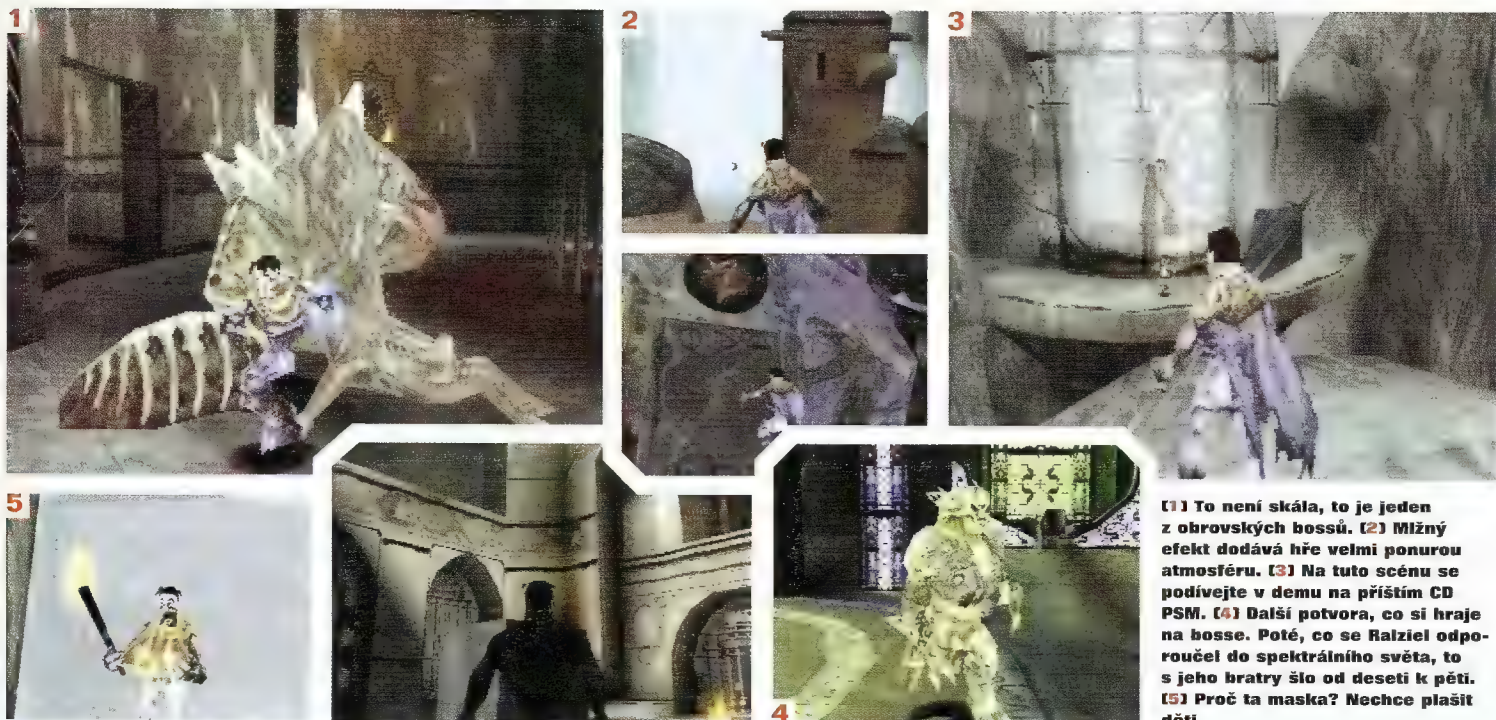
## MINUSY

- Chabá grafika.
- Pro méně trpělivé, těžká ovladatelnost.

## PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Je to hra, za které převládá dobrý pocit. Je určena těm, kdo se chtějí především bavit a na technické parametry a realnost věci zvyška kašlou.





**[1]** To není skála, to je jeden z obrovských bossů. **[2]** Mízný efekt dodává hře velmi ponurou atmosféru. **[3]** Na tuto scénu se podívejte v demu na příštím CD PSM. **[4]** Další potvora, co si hraje na bosse. Poté, co se Ralziel odporoučel do spektrálního světa, to s jeho bratry šlo od deseti k pěti. **[5]** Proč ta maska? Nechce plašit děti.

## Legacy Of Kain Soul Reaver

Tak si představte, jak by to asi vypadalo, kdyby Lara nepropadla tílkošortkové vášni a chodila oblečená jako fanoušek nějaké death-metalové skupiny. A kdyby navíc byla upír...

**T**akže to je takový *Tomb Raider*, ale s upíry, že ano? Ano, ale zároveň ne. Při monumentální velikosti této hry a perspektivě třetí osoby se pochopitelně podobnému srovnání nevyhneme, ale zde také veškerá podobnost končí. Nazíráno optikou *Tomb Raidera* je *Soul Reaver* hodně divná hra. A velice inspirativní. Dalo by se tak říci, že to je *Tomb Raider III* s následujícími (mnohými) změnami:

**Za první:** není to žádné pokračování. Ano, je sice pravda, že zhruba před rokem a něco se objevila hra pro PlayStation od Crystal Dynamics nazvaná *Legacy of Kain*, ale to byla taková graficky zaostalá erpégéčková záležitost téměř připomínající 16-bitové časy (7/10). *Soul Reaver* svého předchůdce doslova roznese na kopytech (dábelských).

**Za druhé:** Nejsou zde žádné úrovně. Tato hra je od začátku do konce mnohem více spíše jednou neuvěřitelně rozlehlou mapou. Rozběhnete-li se třeba na východ - teoreticky, pokud se vám podaří bez problémů překonávat všechny překážky, brodit se řekami,

slézat pohoří atd. - za půl hodiny zjistíte, že stále ještě běžíte vpřed stejným směrem. Hra tento trik zvládá tak, že vždy když vkročíte do určité oblasti, nahrává sousedící části 3D světa, aniž by se zastavoval děj. To vědět nepotřebujete. Vše, oč byste se měli zajímat, je ta skutečnost, že *Soul Reaver* je hra, která je naprosto kontinuální jako žádná jiná. Jediným přerušením jsou zde nastříhané FMA scény, které dávají perfektně vyniknout neobyčejně silnému enginu.

**Za třetí:** Vaše postava není dívka, ale nenechte se mýlit, ani muž. Ralziel byl jedním z pěti poručíků, kteří vládli v *Legacy of Kain: Blood Omen* světu po boku velkého anti-hrdiny Kaina. Avšak Ralziel upadl v nemilost - nechal si totiž narůst křídla ještě dříve než

**CELÝ SVĚT SOUL REAVERA EXISTUJE VE DVOU PLÁNECH: MATERIÁLNÍM (TJ. FYZICKY DOOPRAVDY SKUTEČNÉM) A SPEKTRÁLNÍM...**





VÝROBCE:

Crystal Dynamics

DISTRIBUTOR:

Eidos Interactive

DATUM VYDÁNÍ:

březen

VĚKOVÉ OMEZENÍ:

15+

STYL:

3D adventura

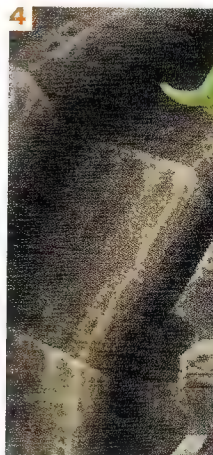
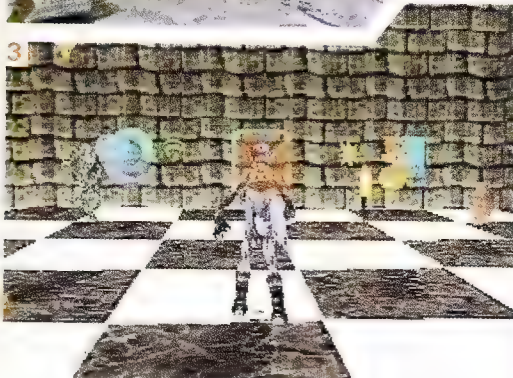
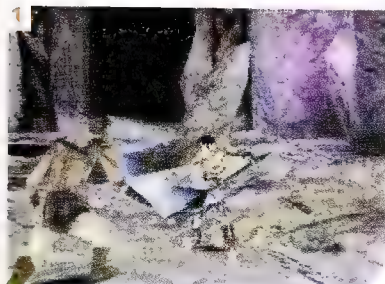
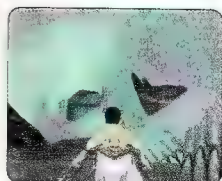


**[1]** To je vodní boss a plive hodně ošklivé věci. **[2]** Horor jak vrata.

## SPEKTRÁLNÍ SVĚT SOUL REAVERA - TO JE JAKO NEKONEČNĚ VELKÉ ZÁSVĚTNÍ HŘIŠTĚ PLNÉ HRŮZNÝCH KREATUR A HODNĚ DIVNÝCH VĚCÍ.

samotný Kain, a proto je za trest uvržen do strašidelného přízračného světa. Nyní mu je poskytnuta šance vrátit se do skutečného světa, aby tam své ponižení pomstil. Bohužel mezitím uplynuly celé eony času, takže Raziel po svém návratu zjišťuje, že upířský svět Nosgoth je v ruinách. Co se to stalo? Kde je Kain a další jeho pochopové? Skutečně divné...

Za čtvrté: Nemůžete zemřít, což je tak trochu zákeřné. Celý svět *Soul Reavera* existuje ve dvou plánech: materiálním (tj. fyzicky skutečném) a spektrálním (tj. přízračném - to je alternativní kosmos plný zla, obsahující prvky materiálního plánu, jenže v pozmeněné podobě). Raziel, který je podle všech možných i nemožných měřítek „tuhej jak špalek“, náleží do spektrálního plánu. Tudíž v materiálním plánu má trochu potíže s energií, jelikož být viditelný ho stojí hodně sil. Aby vůbec mohl zůstat v reálné sféře, musí zabíjet zlé kreatury a vysávat jejich duše. Jen tak může nabý-



**[1]** Tak pojď, rozdáme si to, ty kreaturo. Tedy ne že bych já byl normální. **[2]** Pasová fotografie. **[3]** Vyberte si glypha a poletíme. **[4]** Hele... nemohli bychom si promluvit?

## ZNAMENÍ KRVE

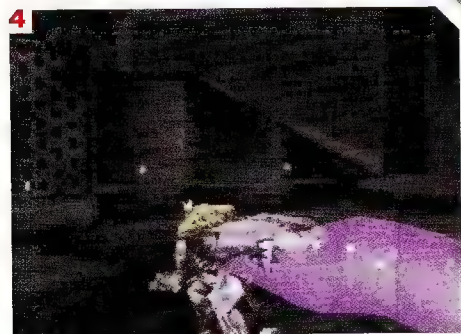
I když se tato hra zcela zjevně zakládá na bestselleru *Legacy of Kain: Blood Omen*, je to úplně jiné kafe, lépe řečeno jiný kotol krve. *Soul Reaver* předpokládá, že si hráči původní verze zvolili zlý konec, tedy ten, ve kterém se Kain stal vládcem Nosgothu. Vypadá to ale, že věci se od té doby ještě zhoršily...



Kdyby tak všechna pokračování byla takovým skokem, co se grafiky a hratelnosti týče. I když je třeba mít na paměti, že původní verze vypadala dost zaostale, takže ji trumfnout zase taková práce jistě nebyla.







DÍKY TOMUTO PŘESKAKOVÁNÍ MEZI DVĚMA SVĚTY JE ZDE CELÁ ŘADA SKUTEČNĚ SKVĚLÝCH VEDLEJŠÍCH EFEKTŮ.

vat na síle - ostatně *Soul Reaver* anglicky znamená plenitel duší. Když náhodou utrpí v boji zranění, je přenesen do spektrálního světa, přesně do místa, kde našel svoji smrt. Tam může existovat s ostatními duchy a v jistém smyslu pokračovat ve svých dobrodružstvích. Ale chcete-li hru hrát skutečně náležitě, musíte v tomto spektrálním světě dovést svého hrdinu k portálu, který jej opět přenesení do reálného plánu. Anebo když se vám podaří doplnit energii na maximum, můžete toho využít a do skutečnosti skočit rovnou.

Díky tomuto přeskakování mezi dvěma světy je zde celá řada skutečně skvělých vedlejších efektů. Tak na první pohled ty dva světy vypadají odlišně - pak ale zjistíte, že jsou v podstatě totožné, jenomže ten spekt-

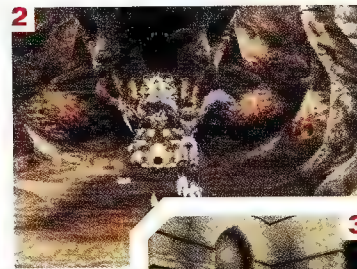
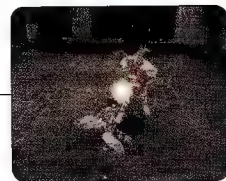
**[1]** Vodní s světelné efekty jsou úchvatné. **[2]** Něco nám říkalo, že ta socha ožije... **[3]** Tenhle si to určitě zasloužil. **[4]** Peláši, až mu jiskry odlétají od pat. **[5]** Náladové osvětlení.

rální je neuvěřitelným způsobem pokroucený svět skutečný. Mění se nejen tvary, ale pochopitelně i barvy - jezírka v podivuhodné jámy plné zelenavého plynu apod.

A je zde ještě jedna důležitá věc - ve spektrálním plánu se zastavil čas, což je jistě zajímavé i samo o sobě, ale můžete to používat i při šplhání. Hodíte kamen, přepnete se do druhého plánu, zde kamen stojí ve vzduchu, vy na něj vyskočíte, hup nahoru i do druhého plánu. Prostě.

Po celý průběh hry jste tak v pokušení, abyste se jen tak potloukali a sledovali dění kolem sebe. Spektrální svět *Soul Reavera* - to je jako nekonečně velké zásvětní hřiště plné hrůzných kreatur a hodně divných věcí. Toto velice podivné, ba naprosto bizarní prostředí slouží jako skvělá omluva té sorty šílených nápadů, které v sobě autoři hry jistě po celé roky nosili, aniž by měli odvahu vyjít s nimi na světlo. Výsledkem je pak hra, jež nemá obdobu.

Za páte: V *Soul Reaverovi* nejsou žádné zbraně. Anebo vlastně ano, jedna tu je. A tou je meč, který se jmenuje právě *Soul Reaver* - lze jej obdařit nejrůznějšími schopnostmi, a to tak, že ho ponoříte do vody,



## MORTAL KOMBAT

Bojování je zde rutina - záležitost manuální zručnosti. Ostatně docela to vítáme, po všem tom střelení slečny Croftové je to skvělá příležitost si zase jednou pořádně zamazat pracky... Jinak má ovšem Raziel k dispozici, pokud se mu je podaří najít, užitečné předměty... to se také hodí, ale není to nic po něžnější povahy.



Nejprve se vyzbrojte. To se vám nikdy neztratí.



Teď tu potvora pořádně přetáhněte po hrbetě.



A stisknutím trojúhelníku ji dorazíte.



Stisknout kolečko, tím mu vysajete duši a doplníte si energii.

**[1]** Radši si nezačínajte s ničím, čo má na kloubech obličej. **[2]** Co je? Normální jeskyně. **[3]** Stavitel byl pobožný. **[4]** Snad mě neviděli...



# Legacy Of Kain: Soul Reaver

## SPEKTRÁLNÍ VS. MATERIÁLNÍ

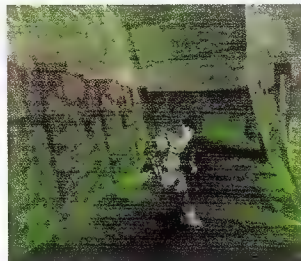
Toto je hra s dokonale zdvojeným světem, ale použití těchto dvou paralelních plánů není pouhou záminkou k recyklaci scénérie a zdvojnásobení rozlehlosti hry. Tato dvojice totiž hraje ve hře přímo klíčovou roli - bez přeskokování mezi dvěma rovinami některé překážky prostě nepřekonáte. Neustále narazíte na nové věci, získáváte nové schopnosti a čas od času si vzpomene, že „ta věc v té druhé rovině“ by se mohla hodit a tak se vrátíte...

MATERIÁLNÍ

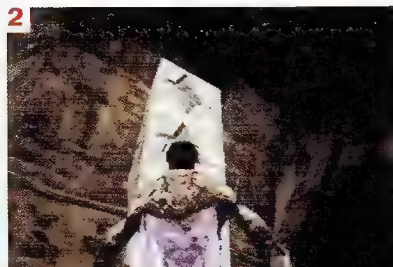
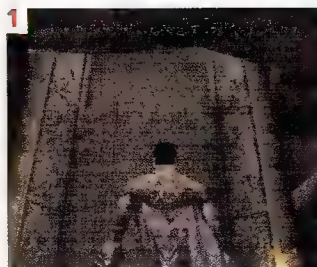


Budovy mají rovné zdi a voda je mokrá.

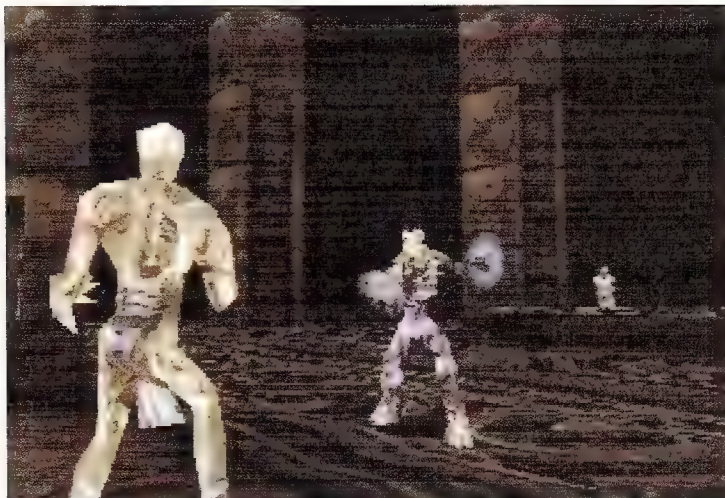
SPEKTRÁLNÍ



Budovy jsou křivé a místo vody je takový zelený plyn.



[1] Budovy ve hře byly navrženy bývalým architektem. [2] Tato podivuhodná struktura bude něco znamenat! [3] Něco asi není v pořádku, Ralzieli.



Jak vlezte do obrazu nějaký zombie, k ránu nebude daleko.

NEPŘÁTELÉ VÁS ZDE NAPADAJÍ  
NANEJVÝŠE TŘI NAJEDNOU, COŽ  
ZNAMENÁ, ŽE SOUBOJE S NIMI JSOU  
ZÁBAVA, NIKOLI MUKA.

ohně, slunečního světla, zvuku nebo duchů nejrůznějších potvor. Takto nabitý meč umí střílet ohnivé koule a produkovat vlny, což je věc, která se hodí pro boj na dálku. Velice účinný je také na určité typy potvor, zejména bossy - to jsou ostatní poručíci, tj. bratři vašeho hrdiny. Jiné kreatury zlikvidujete, vtáhnete-li je do vody nebo do slunečního světla (jsou totiž upíři, víte?). Nakonec možnosti, jak je mučit, zde máte nepřeberné množství.

Není zde žádný inventář předmětů, jak tomu bývá v jiných hrách tohoto typu. Ralziel používá pouze předměty, které na tom či onom místě najde, například klad kopí nebo louče. Nic s sebou nenosí. V nejlepším případě můžete věc použít (po někom ji hodit), pak pro ni doběhnout a použít ji ještě jednou. S postupem hry se v házení těchto předmětů dobře procvičíte, takže to budete mistrně zvládat. Velice vám přijde vhod systém „auto-face“ zajišťující, že se Ralziel vždy zaměří na toho nepřítele, který mu stojí nejbližší, a souboj samotný - přestože je zde vlastně pouze jedno tlačítko pro útok plus jedno pro „doražení“ - je mnohem zábavnější než to věčné Lařino střelení. Navíc v *Tomb Raiderovi* zlikvidujete polovinu nepřátel, aniž by jste si je stačili prohlédnout. Tento souboj tváří v tvář se ukazuje jako mnohem zajímavější a akčnější.

Za šesté: Tato hra není, přísně vzato, nijak moc komplikovaná. Je to takový hodně rozlehlý svět, zvláště zajímavé jsou především rozsáhlé arény, ve kterých se často bojuje. Co se ale týče srovnání s neuvěřitelně komplikovanou strukturou posledního pokračování *Tomb Raidera*, je *Soul Reaver* buďto až banálně přímočarý, nebo naopak příjemně zjednodušený, záleží na vás, kterému výkladu dáváte přednost.

A tak jestli jste si hrůzou a zoufalstvím rvali při *Tomb Raiderovi III* vlasy, pak se vám tato hra bude více





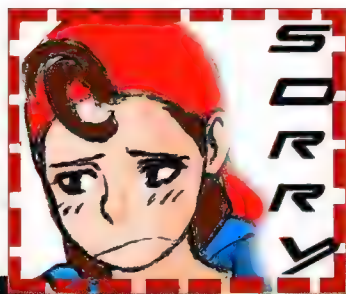


[1] Jít dál, to chce mít kuráž. [2] Poučka, že zvířata se nemají při žrádle rušit, zde platí dvojnásobně. [3] Jauvajs! [4] Ralziel je zdatný horolezec.

JESTLI JSTE SI HRŮZOU A ZOUFALSTVÍM RVALI PŘI TOMB RAIDEROVI III VLASY, PAK SE VÁM TATO HRA BUDE VÍCE NEŽ ZAMLOUVAT.

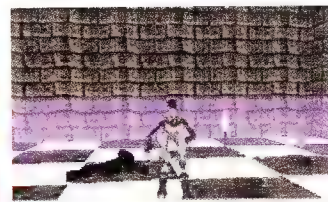
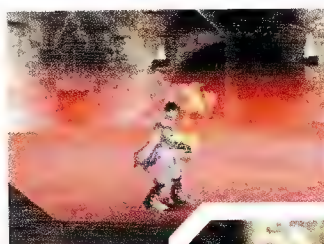
než zamlouvat - v žádném případě není úplně jednoduchá, nicméně zde má složitost podobu neustálého přívalu nových a nových schopností - je to jak zavanutí čerstvého vzduchu. Ale jedna potíž zde přece jenom je. A tou je málo dokonalá kamera uvnitř hry. Ať totiž poběžíte kamkoli, vždy bude jaksi za vámi, takže uvidíte vše nepodstatné kolem, jenom ne to, kam vlastně míříte. Proto je ruční ovládání této kamery stejně důležité jako pohybování vlastním Ralzielem.

Na rozdíl od Tomb Raidera zde nenarazíte na smečky vlků či celé jednotky strážníků. Nepřátelé vás zde napadají ve dvojici, nanejvýše však tři najednou, což znamená, že souboje s nimi jsou zábava, nikoli muka.

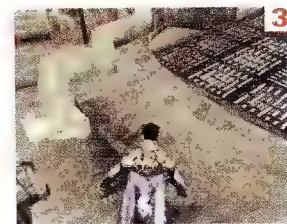


## BOHATSTVÍ GLYPHŮ

Důležitým prvkem této hry je sedm různých kouzel (zde označovaných jako glyphy), které lze během hry získat. Každé se skrývá pod jedním z oltářů v Nosgothu. Jsou ideální například k likvidaci většího počtu útočníků. Nicméně dobíjejí se jen na určitých bodech, které musíte najít.



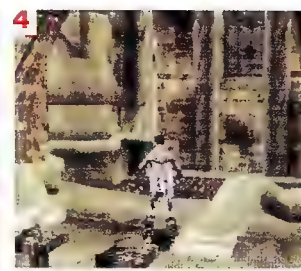
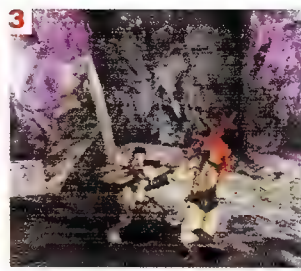
Ohňový glyph zlikviduje všechny potvory kolem vás, a to do značné vzdálenosti. Stejnou práci udělají i ledové vlny, jen s tím rozdílem, že to ty chudáčky asi víc studí. Select vám ukáže všechny glyphy. Vyberete podle potřeby a pak ho čtvercem spustíte.



[1] Spektrální svět je hodné zvláštní místo. [2] Budete-li držet R1, bude se váš hrdina zaměřovat na nejbližšího nepřítele. [3] Příklad jednoho z obřích mechanických puzzle. [4] Ralziel má některé vlastnosti společné s mouchou.



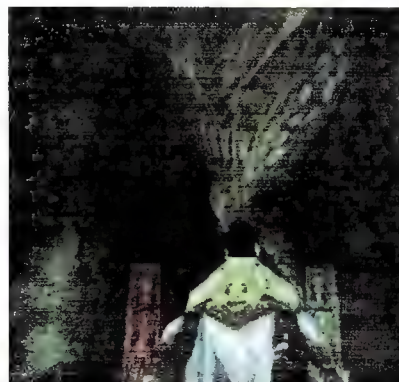
# Legacy Of Kain: Soul Reaver



[1] Možnost pohybu s kamerou poskytuje hodně rozmanité pohledy. [2] To ho naučí. [3] Tu máš, kožená megero! [4] Ty zdi vypadají nějak nebezpečně organicky.

## PŘESKAKOVÁNÍ

Kromě portálů, umožňují přeskakování mezi dvěma plány, jsou zde takzvané brány, které umožňují Razielovi skoky mezi různými lokacemi hry. Když objevíte nějakou novou (vypadá jako obří kruh z Hvězdné brány), přidá se do portálové arény. Pak můžete do něj vskočit při vstupu do arény a ocnete se na jejím původním místě. Je to hodně užitečná věc, díky které snadno najdete cestu zpět, když chcete vyzkoušet nově objevenou schopnost v nějaké dřívější pasáži.



I když hru můžete uložit, vždy začínáte od začátku - pak musíte použít portály a dostanete se tam, kde jste skončili.

A odpověď na otázku, po které jistě všichni dychtíte: Je *Soul Reaver* lepší než *Tomb Raider*? Nuže? Je ještě příliš brzy na nějakou definitivu, ale zdá se, že *Tomb Raider 3* se svou velikostí a neuvěřitelně skvělým designem bude asi o nos vpředu. Nehráli jste-li žádnou z těchto dvou her, zkuste nejprve *Tomb Raidera*. Ten vám poskytne základ, na kterém posléze staví tak trochu subverzivní *Soul Reaver*. A až vás *Tomb Raider* unaví, přejděte k *Soul Reaverovi*. To je taková alternativa - změní vše, co najdete v klasickém *Tomb Raiderovi*, přesto je ale naprosto skvělý a úžasně hratelný.

Daniel Griffiths



3



[1] Může být něco hodně ošklivé a nádherné zároveň? [2] Raziel je dobrý plavec. [3] Trochu masáže ohněm.

## VERDIKT

- GRAFIKA: Naprosto úžasná, skvělé jsou zejména rozsáhlé scenérie. 10
- HRATELNOST: Úplně nový zážitek, nicméně inspirovaný *TR3*. 7
- ŽIVOTNOST: Nosgoth je velký, ale Lara žije v ještě větším světě. 8

Zatímco královnou trojrozměrných průzkumníků i nadále zůstává Lara, nádherná grafika, nové triky v oblasti hratelnosti a struktura *Soul Reavera* z něj činí hru, která je hned druhá.

## Alternativy...

<i>Tomb Raider 3</i>	10/10
<i>Tomb Raider 2</i>	10/10
<i>Tomb Raider</i>	10/10
<i>Soul Reaver</i>	8/10

PlayStation  
Magazín

9  
Z DESETI





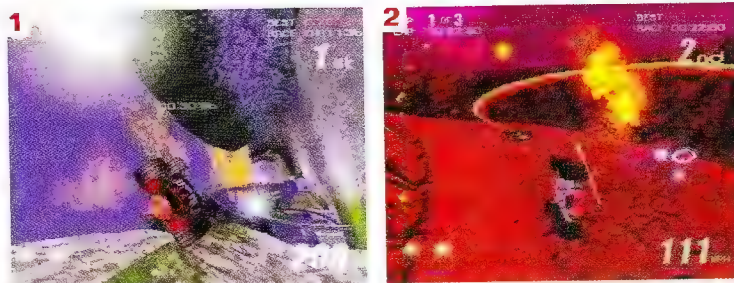
**[1-5]** Exploze, vyhlídkové lety vzduchem, atentáty, časové skoky. V pětsetkilometrové rychlosti se neberou zajatci.

# Rollcage

Ano, jistě. Definitivně. Absolutně. Bez pochybností.

Bez debaty. Smršť. Jiné označení neexistuje.

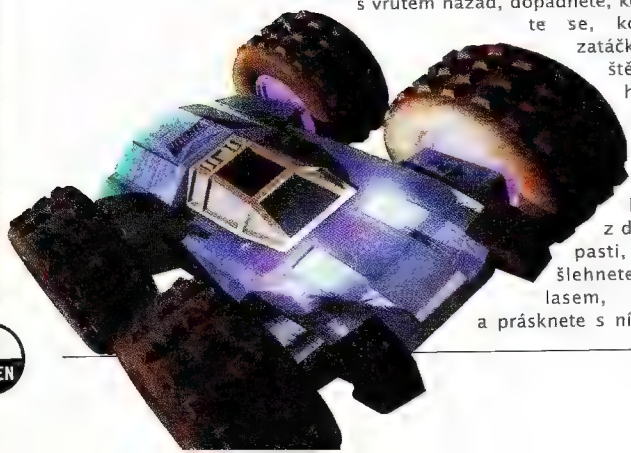
**P**lynový pedál zalisovaný do podlahy, motor řve jako nosorožec znásilňovaný telegrafním sloupem, těsně před vámi jdou Lothar a Tony do barikádoidně vypečené srážky, zablokují celý tunel, klauníř, obrovské pneu zaječí, vlihtnete na stěnu, čísla na tachometru vypadají, že spíš než rychlost udávají vzdálenost Země od Slunce (v centimetrech), řítíte se po stropě, dole skřipění plechů, zběsilé gumování asfaltu a túrování, jak se Lothar snaží vymanévrovat, tunel končí, najednou letíte vzduchem, kola se točí naprázdno, všechno je vzhůru nohama, po silnici nad vámi se mihne bohorovná Ria, která si určitě ještě stíhá upravovat kravatu, předvedete samovolné salto s vrutem nazad, dopadnete, kotrmelec, odrazíte se, kotrmelec, ostrá zatáčka, smyk, gejzír štěrku, kolem ucha hvízdne samonaváděcí raketa, ještě že nejste první, už byste ji měli, vlevo se hrabe Lenny z daytonské písečné pastí, další zatáčka, šlehnete elektrickým lasem, chytne Riu a prasknete s ní někam za sebe,



**[1]** Stačí zamilít, vystřelit a váš konkurent se stává minulostí. **[2]** Některé zaji-mavé světelné efekty zanikají v záři častých explozí.

vzpětí někdo odpálí magnéziovou bombu, oslepi vás, všude bodavá bílá, po paměti říznete klopenou a pak-

Co se vám vybaví, když se řekne „futuristické závodění s vychytanými zbraněmi“? *Wipeout 2097*? A co se vám vybaví, když se řekne „futuristické závodění s vychytanými zbraněmi, ale na kolech“? Už zanedlouho vás jiná odpověď než *Rollcage* ani nenapadne, to mi věřte. A... ještě moment. Co se vám vybaví, když se řekne „stošedesátikilová domina, co si mezi prsty u nohou protahuje extra promaštěný flák slaniny“? Ne, zapomeňte na to, vlastně to ani nechci slyšet. Takže *Rollcage*: hra, která podle desig-



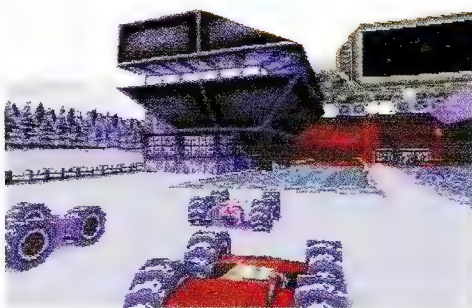




■ VÝROBCE:	Attention to Detail	■ DISTRIBUTOR:	Psygnosis
■ DATUM VYDÁNÍ:	březen	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	závodní



**1** V kouři z hořících trosk se šiknou průrazné mlhovky. **2** Červený nebe, ty vole, to je romantika. **3** Kámeny se fali do Praha.



nera Stuarta Tileyho sice obsahuje „nejpřesnější fyzikální model pohybu aut všech videoher“, ale která nemá se skutečností nic společného.

Naštěstí. Firma Attention to

Detail nabrala v pojetí svého nového kousku přesně opačný směr než ten, v němž se rozkládá proslulé *Gran Turismo*, a vypálila oslnivě nonrealistické závodnické běsně

ni aut, která nikdy neobrátejte na střechu. Žádnou střechu totiž nemají. Řídicí pohybové z *Rollcage* patří do té šťastné

skupiny oboustranných vozidel, jimž je jedno, jestli trať zrovna válcují svou horní nebo spodní side. A jedno je to i řidiči, protože je umístěn ve volně otáčivé gyroskopické kleci (odtud název „roll-cage“), takže se nakonec vždycky vrátí do tradiční šoféřské polohy „země dole, nebe nahoře“. Co to znamená, snad není třeba psát verzálkami. Jedním

## POUŽIJTE NA NĚ ZBRANĚ

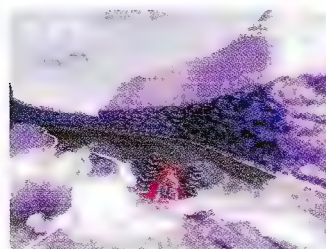
Vyhrát v *Rollcage* neznámá jen bravurně ovládat volant. Musíte taky umět mačkat spoušť. Musíte si také přestat hrát na férové hochy.



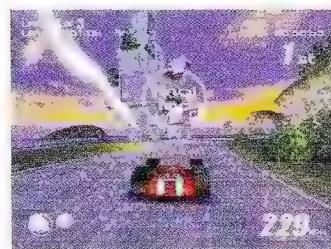
**Štít je dobrý, ochrání vás před střelami i budovami na zem spadlými.**



**Červí díra je dobrá, vylepší vám pozici.**



**Uvrhávat své protivníky do nevyhratelných smyků je dobré.**



**Raketa označená číslem jedna je dobrá. Kdo jede první, má smůlu.**



**Házet na své spoluzávodníky baráky je dobré.**



**Klasický přímý raketový úder je dobrý.**

ze základních požitků *Rollcage* je pohyb po svislých stěnách - předjíždění ve stylu Spider-Man - který dokáže trumfnout jen netopýří jízda po stropu tunelu. To, že vozítka vždycky dopadnou na všechny čtyři, ultraodolnost a většinou pětisetkilometrová rychlost dávají skvělou příležitost k sériím krkolomných karambolů, při kterých si vaše auto v plné rychlosti vyzkouší všechny pozice, jaké může vůči trati a okolnímu terénu



**V *Rollcage* je tma, nejsou tam okna. I kdyby tam okna byly, auta by je vymlátily.**





DO POSLEDNÍCH METRŮ FINAL LAPU ZKRÁTKA NENÍ NIC ROZHODNUTO, BLESKOVÁ PROMĚNLIVOST SITUACE VÁM AŽ DO CÍLOVÉ ČÁRY BRNKÁ NA NERVY JAK NA NAPNUTÁ OVČÍ STŘEVA.

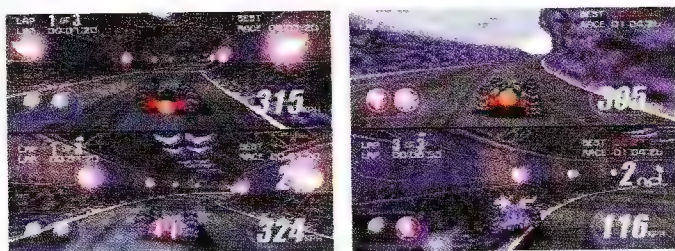
zaujmut - při této havarijní kámasútě se sucharské zákony typu gravitace, odstředivosti nebo setrvačnosti radostně vymknou z kloubů a divokým křepčením kolem táboráku zlomvazové fantasmagorie radostně zdraví nový den. Na ruku tomuto faktu jde samozřejmě design všech okruhů (základní nabídka obsahuje jedenáct různých tratí rozdělených do tří různých světů, Gemini, Scorpio a Taurus; plus tři speciální pro multiplayer), na tunely prožraném Park Lifu, smrtónosně vykrouženém Smugglers nebo skokovém Cross Overu se tak natláskáte rollcageovských fyzikálních vychytávek, až vám roztrhnou břicho jako klubající se vetřelec.

Silně významnou roli hrají v *Rollcage* také zbraň. Váleží se na silnicích, smíchané s různými raketovými akcelerátory, ovšem vzhledem k tomu, že vaše pancéřované vozidlo unese jen dvě, musíte taktizovat a opatrně volit, kterou seberete a na koho a kdy ji vyvrhnete. Druhú destruktivních hraček je tu dost - od raket, kterými můžete demolovat barvitě okolí trati (když maníka za sebou zavalíte explodujícím barákem, trochu ho to zdrží) přes něco, co vypadá jako trojstupňový metač napalmu, až po samonaváděcí řízenou střelu, co vždycky sundá pouze prvního jezdce peletonu (nejlepší kamarádem hochy, co chce jezdit na špičce, není jeho matka, ale důkladný silový štít).

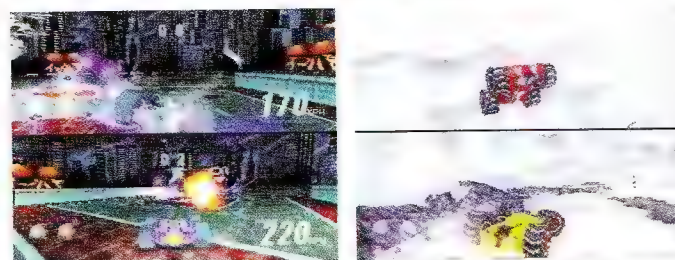
A jako obvykle: co je v single módu skvělá zába-va, je v režimu pro dva hráče nekompromisní řežba. Rozdělená obrazovka a dva sprostě si nadávající hráči s námahou vrzajícími joypady v rukou - to je to, pro co byla tahle hra stvořena. Volume nadupané

## DVA JSOU DVAKRÁT TOLIK

Multiplayer bývá většinou synonymem pro dablovanou porci zábavy. Nejinak (pěkné slovo) je tomu i u *Rollcage*.



Obrazovka pro dva závodníky s sebou přináší malé zpomalení a grafické zhrubnutí, leč velkou dávkou zvýšeného závodního amoku.



Když dohrajete hru pro jednoho hráče, otevře se vám brána arény pro deathmatch. Sundám každého, koho vidím, to je základní pravidlo!

atmosféry vytáčí skutečnost, že všechna auta obvykle uhánějí v poměrně sevřené sestavě, a tak se každý může za pomoci riskantních řidičských triků a správného použití vhodných zbraní hromadného ničení prosekát z posledního na první místo během několika sekund. Do posledních metrů final lapu zkrátka není nic rozhodnuto, blesková proměnlivost situace vám až do cílové čáry brnká na nervy jak na napnutá ovčí stře-va.

Hrát *Rollcage* je radost. Je to ad absurdum našlápnuté závodění, po okraj napěchované rychlostí, destrukcí a havarijní ekvilibristikou. Mám pocit, že těch, kdo odolají této radostně adrenalinové střemhlavosti, bude jen velmi málo. A je mi jich upřímně líto.

Štěpán Kopřiva



### VERDIKT

- GRAFIKA:
- HRATELNOST:
- ŽIVOTNOST:

Má futuristický drav. 8

Má nakažlivost kvaziAIDSu. 9

Má na závodní hru více než solidní. 8

Ten, kdo hledá realistický automobilový simulátor, ať za volant neusedá, nebo to skončí brekem. Tady se jezdí po stropě, žahá raketami a zkouší komplikované figury srážkové akrobacie.

## Alternativy...

<i>Rollcage</i>	9/10
<i>Circuit Breakers</i>	9/10
<i>Micro Machines</i>	9/10
<i>Wipeout 2097</i>	9/10
<i>Wipeout</i>	8/10
<i>Street Racer</i>	7/10
<i>Destruction Derby</i>	7/10



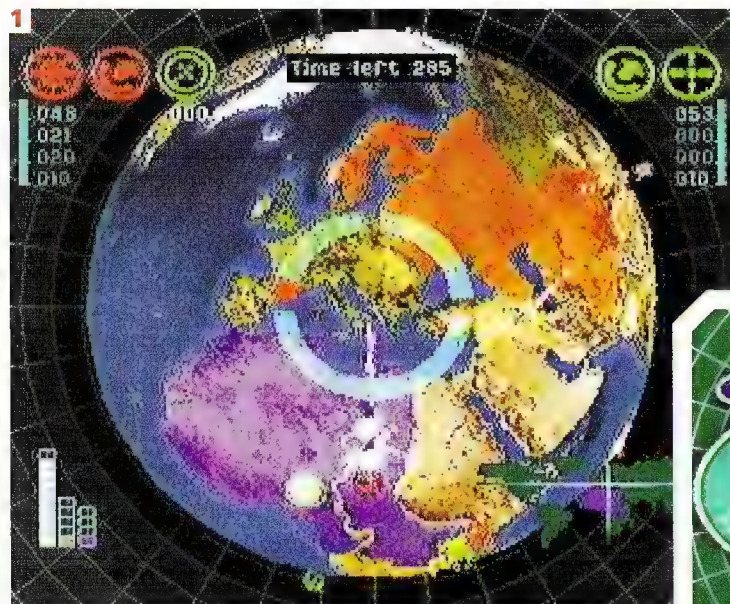
(1) „Bloody great explosion“ na scéně. (2) Scénérie by si občas zasloužily potlesk - ale kdo by v té rychlosti pouštěl volant? (3) Hvězdné války jsou blíž, než si myslíte.



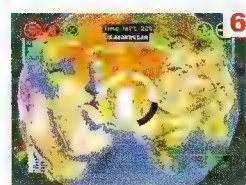
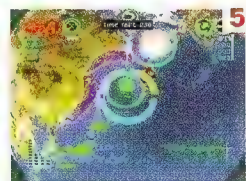
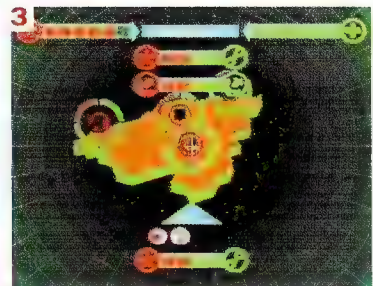
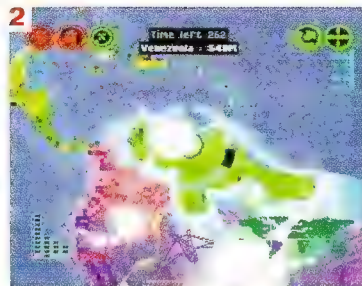
■ VÝROBCE: **Psygnosis** ■ DISTRIBUTOR: **Psygnosis**  
 ■ DATUM VYDÁNÍ: **březen** ■ VĚKOVÉ OMEZENÍ: **žádné**  
 ■ STYL: **strategie**



**PlayStation**



**[1]** Veškeré akce jsou zobrazeny na tomto glóbu. Potřebujete kapku zeměpisných znalostí, abyste věděli kudy kam. **[2]** Adios Venezuela. **[3]** Nepraktická volba „zoom“. **[4]** Vyberte si svá území. **[5-6]** Válka z kosmické perspektivy.



# Global Domination

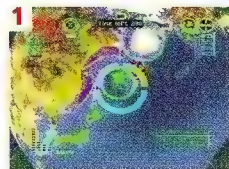
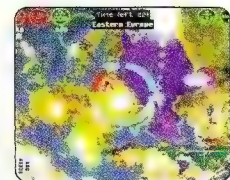
Stejně jako neposlušná umělá ruka Petera Sellerse ve filmu Doktor Divnoláška je i agenda *Global Domination* velmi sympatická. Může nás však opravdu naučit milovat bombu?

**E**xistují strategické hry, jež se vás snaží získat na svou stranu arkádovými akčními efekty. Existují strategické hry, jež se ucházejí o vaši přízeň svými malými roztomilými postavíčkami. A pak existují strategické hry, jako třeba *Global Domination*, které se nestarají o svůj vzhled ani o akci. Namísto toho vás namočí do nekalých a pozoruhodně ponurých záležitostí moderního konfliktu bez pozlátka. Máte raketové odpalovací rampy, námořní síly a jednotky elitního komanda. Vaším úkolem je použít všech způsobů k odstranění nepřátelských mocností, včetně bombardování neutrálních zemí, které se nechtějí připojit k vašemu křížovému tažení. Je to jako stolní hra Risk s raketami a na obrazovce a je velmi obtížná. Ačkoli byl systém ovládání vyvinut speciálně pro playstationový joypad, je jasné, že výhodu budou mít vlastníci myši. Problém začátečníka je, že se všechno děje tak rychle. Dokonce i při použití „taktického zoomu“ je takový úkon jako přesné zaměření cíle pro balistickou raketu frustrující.

Ovšem na rozdíl od takového *C&C* zde nebudujete žádné vojenské stavby a stejně tak nenavrhujete a nevyvíjíte nové zbraně. To, s čím každou misi začínáte, je více méně vše, co máte. Vaše jednotky sice pomalu obnovují své zásoby a nová území vám mohou přidat na palebné síle, ale vaše rozhodnu-

tí musí být v této hře převážně krátkodobá (taktická), nikoli dlouhodobá (strategická). Máte vypálit jednu, nebo dvě rakety? Máte dodat sousedním spojeneckým vojskům vzdušnou podporu? Takovéto otázky zde nemají velkou důležitost. Celkově je *Global Domination* zklamáním. Nejsou v něm ani žádné opravdové hrací plochy, ani žádné příležitosti k vymýšlení chytrých strategií či snadno dostupné možnosti pro pořádný souboj s lidským kamarádem. Na druhou stranu je to téměř tak brutální jako realita. Patrně věrná simulace bleskového válečného konfliktu moderní současnosti z pohledu vysokého vedení jaderných mocností. Ale nic víc.

Pete Wilton



**[1]** Bombardováním neutrálních zemí je donutíte přejít na vaši stranu. **[2]** Někdy se objeví malé akční okénko.

## Alternativy...

<i>Command &amp; Conquer</i>	9/10
<i>Warcraft 2</i>	9/10
<i>X-Com: Enemy Unknown</i>	8/10
<i>Global Domination</i>	6/10

**PlayStation**  
Magazín 12

### VERDICT

■ GRAFIKA: **Funkční, jste-li velkorysí. Těžkopádná, pokud nejste. 5**  
 ■ HRATELNOST: **Nijak rozmanitá, prostě jen vystřelujete rakety. 6**  
 ■ ŽIVOTNOST: **Strašně těžké a frustrující mysl. 6**

**Tvrdá hra i pro strategické nadšence. Abstraktní a neosobní grafika, díky nepřítomnosti pozemních bitev se tu dobývání světa jeví jako stolní hra.**

**6**  
Z DESETI



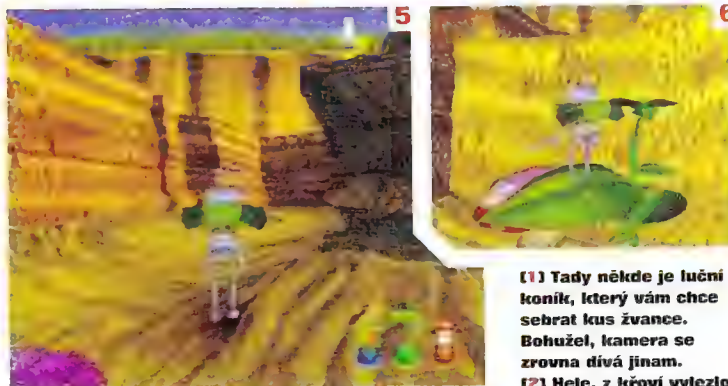
# A Bug's Life

Polámal se mraveneček, dobrá, ale proč s tím leze do PlayStationu?



**N**avzpomínejte na sladké časy dětství, kdy jste nasáli koňskou dávku inspirace ze stejnojmenného, počítačem animovaného filmu (vzešel z klávesnic slavné firmy Pixar, která si udělala jméno snímkem Toy Story: Příběh hraček). Zápětka je jednoduchá - mravenčí vesnice trpí předčasnou ejakulací a nájezdy gangu kobylek. Proto je hlavní hrdina, mravenec Flik, vyslán do velkoměsta, aby našel sedm (nebo alespoň šest) statečných (i pět by stačilo), kteří by (čtyři taky není málo) zatočili (dobře, tak tři, a nemusí být zase tak stateční) s padouchy. Bohužel, mravenec nepatří zrovna ke génium, a tak místo profesionálních zabijáků přitáhne do vesnice skupinu potulných cirkusáků, kteří ovšem stejně splní svůj účel a kobylky vymlátí.

A přitom to začalo tak dobře. Tvůrci hry *A Bug's Life* nasáli koňskou dávku inspirace ze stejnojmenného, počítačem animovaného filmu (vzešel z klávesnic slavné firmy Pixar, která si udělala jméno snímkem Toy Story: Příběh hraček). Zápětka je jednoduchá - mravenčí vesnice trpí předčasnou ejakulací a nájezdy gangu kobylek. Proto je hlavní hrdina, mravenec Flik, vyslán do velkoměsta, aby našel sedm (nebo alespoň šest) statečných (i pět by stačilo), kteří by (čtyři taky není málo) zatočili (dobře, tak tři, a nemusí být zase tak stateční) s padouchy. Bohužel, mravenec nepatří zrovna ke génium, a tak místo profesionálních zabijáků přitáhne do vesnice skupinu potulných cirkusáků, kteří ovšem stejně splní svůj účel a kobylky vymlátí.



A teď, co s tím provedla hra. Podobně jako v *Gex 3D* nebo v *Spyro the Dragon* vyklusáváte trojrozměrným světem, který se tváří, že máte naprostou volnost pohybu. Všude na vás číhají všemožní, mnohonožní nepřátelé a nuda. Vašimi zbraněmi budou bobule různých barev („Umlátil jsem ho borůvkou“, to zní opravdu tvrdě) a tlačítko reset.

Přitom samotný grafický ohoz gamesy není nijak mizerný a nedá se mu upřít nějaká elegance. Ovšem ještě než se stihnete začít kochat krajinou a hmyzími nepřáteli, začne se vám drápat na záda nepříjemný pocit zmatenosti a nepřehlednosti. Viníkem je kamera, která se za vámi

**[1]** Tady někde je luční koník, který vám chce sebrat kus žvance. Bohužel, kamera se zrovna dívá jinak.

**[2]** Hele, z křoví vylezlo něco, co má spoustu noh. Vy také, tak ho můžete nakopat.

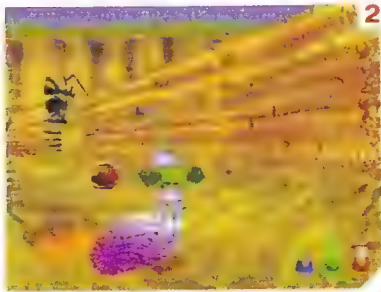
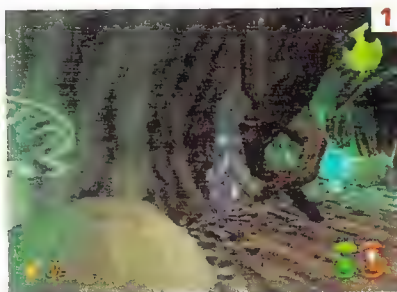
**[3]** Toto je pravá křupavá žába. **[4]** Pro člověka myší díra, pro mravence jeskyně. **[5]** Člověk se někdy musí zastavit a zamyslet se. Třeba nad tím, proč sakra hraje takovouhle hru.

**[6]** Zelená věc + semeno = rostlinné ležení.





■ VÝROBCE: Disney Interactive ■ DISTRIBUTOR: SCEE  
 ■ DATUM VYDÁNÍ: březen ■ VĚKOVÉ OMEZENÍ: žádné  
 ■ STYL: 3D adventura



[1] Ten kus asparágu vpravo nahoře je indikátor vašeho zdraví. [2] Když zabíjet vosu, tak jenom ovocem. [3] Když máte na sobě semeno, nemůžete útočit. Lewínská by s tím těžko souhlasila. [4] Plíseň + list = cesta vzhůru na zeď.



vleče jako penzista od přepážky s duchodem, a než se dobelhá do úhlu, z kterého vidíte svého protivníka, je většinou po boji a po vás. To ovšem protřelý hráč přehryzne stejně statečně jako akční hrdina průstřel ruky. Jen hrdě usykne: „To je jen škrábnutí“, a s tvář zkrivenou bolestí pokračuje dál. Ne ovšem moc dlouho. Hned po několika krocích se jeho nohy začnou bořit do vazkých kaluží nezá-

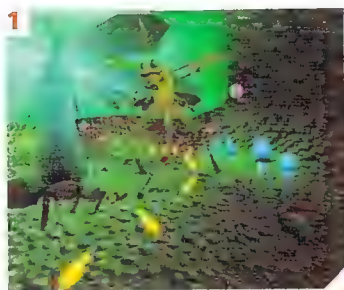
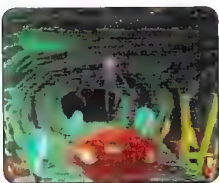
bavnosti. *A Bug's Life* je stejně vzrušující jako sexuální život vašeho stoletého strýce eunucha. Jen co se Robinsonův úvodní titulky, vyhrne se z křovísek nuda, s mohutným bojovým zívnutím vás srazí na zem a už nepustí. Ať pobíháte po zelené louce, ať se prohlabáváte podzemím, ať plachtíte vzduchem, pořád vás ta bestie škrtí pod krkem, dokud si zcela nevymetete z mozku jakoukoliv myšlenku začínající větou „Možná další level bude lepší.“ Nebude. Nejnapínavější na akčních pasážích je to, jestli se vám podaří udržet otevřené oči. A logické pasá-

KAMERA MÁ TEN HLOUPÝ ZVYK, ŽE SE VŽDYCKY DÍVÁ JINAM, NEŽ BYSTE CHTĚLI VY. A CO MÁ BÝT, JSME PŘECI SVOBODNÁ ZEMĚ.

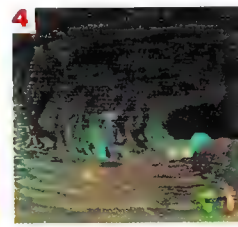
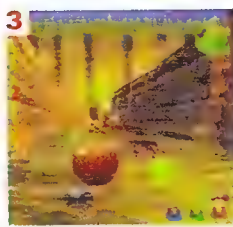
že - při kterých můžete ze sazenic vypěstovat buď muchomůrku (po které můžete vylézt trochu výš) nebo list (po kterém můžete vylézt ještě trochu výš) nebo větrník (který vás vynese ještě trochu výš) - by neuspokojily ani mozkový potenciál obecního blba.

Hře *A Bug's Life* naprosto chybí cokoli, co by zaháčkovalo hráče a táhlo ho kupředu. Zatímco ostatní gamesy vás okamžitě chytanou za flígr a jednotlivé levely si vás předávají jako sprinterův štafetový kolík, broučí hra se vám naopak zavěsí na krk a je na vás, abyste se sebezapřením dotáhli její mrtvou váhu až do cíle. Odměnou za tuhle námahu jsou vám nepříliš elegantně nastříhané sekvence z filmu. Zkrátka - můžete si vzít všechnu zábavnost co ve hře objevíte, sežmoulat do tvrdé kuličky a vrazit si ji do oka. Vůbec nic neucítíte.

Jiří Pavlovský



[1] Bombardování Drážďan je nic proti tomu, co musíte provést tomu koníkovi. [2] Velký mravenec proti malému. [3] Déšť. Velmi zábavné. [4] Tma. Velmi zábavné.



## Alternativy...

Crash Bandicoot 3	9/10
Spyro The Dragon	8/10
A Bug's Life	5/10

## VERDIKT

- GRAFIKA: Pěkná, nijak výrazná, ale pěkná. 7
- HRATELNOST: Záleží na tom, nakolik vás vzrušuje házení ovocem. 5
- ŽIVOTNOST: Menší než u chlápka, kterému na šibenici otevřeli propadlo. 4

PlayStation  
Magazín

Graficky příjemná nuda, vhodná pouze k uspávání dětí. Ale pozor, už by se vám taky mohlo stát, že by už se víckrát nemuseli probudit.

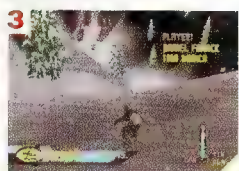
5  
Z DESETI





■ VÝROBCE:	Radical	■ DISTRIBUTOR:	SCEE
■ DATUM VYDÁNÍ:	únor	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ STYL:	závodní (snowboard)		

(1) Není to až tak pohledné jako Cool Boarders 3, ale přesto grafika patří k těm povedenějším aspektům hry. (2) Pořáděte to vokuř, kámo. (3) Snowboardáci paří i v noci. (4-5) Animací schází věrohodnost.



# X Games Pro Boarders

Jízda na sněhovém prkně, pokud na něm sedím a nohama se odstrkuji, mi přijde docela bezpečná.

**J**enomže člověk nikdy neví. Ne že bych se bál. Nebezpečí je má druhá matka a ta první bůhví kam se taky poděla. Ale i s tou nejlepší vůlí se občas prostě nedá svítit a člověk spadne a už mu něco je. Proto jsem vždy raději volil variantu „vsedě na zadku“, ač to příliš velký estetický ani jiný dojem neudělalo. Proč o tom však vyprávím?

Existuje totiž i bezpečnější varianta provozu tohoto sportu. Stejně tak, jako můžete u televize provozovat fotbal nebo hokej, můžete si užít i na snowboardu. Problém je, že tento sport ještě není nijak zvlášť zažitý, a tudíž se na našich středněvěkových obrazovkách příliš neukazuje. Nezbyvá tedy, než se spokojit s tím málem a hrát si ho na PlayStationech. První vlaštovky už vyletěly z hnízda a strhly s sebou docela slušnou lavinu, jejímž prozatímním chvostem je právě X-Games Pro Boarders.

Čistě zánrově se nejedná o nic jiného, než o hru na motivy snowboardingu. Můžete se, stejně jako ve všech podobných hrách, pokoušet o sjetí různých, více či méně akčních tras, což je ta méně sportovní stránka této hry, anebo se pokusit zaútočit bodovou hranici - po řádném rozjetí ukázat co nejsložitější akrobatický trik, který se většinou povede postupným zmáčknutím určitých čudlíků. Pokud nebudu brát v potaz můj osobní názor, a to že tato cesta simulace krás adrenalinového sportu je poněkud nešťastná, nelze než zůstat u názoru, že nikdo nic lepšího zatím nevymyslel. Mimo toho, že kromě U-rampy můžete jezdit i na stadionu, se žádné jiné rapidní změny, díky kterým by se prodloužila životnost či zajímavost téhle hry, neukázaly. Ono by se vlastně ani nic nestalo, jmenovat se tahle hra Cool Boarders 4. Je to produkt mánie, surfující na samém vrcholu vlny zájmu. Takových trendů už jsme byli svědky tolikrát, že už jsem línej vytahovat svoji třetí ruku z kalhot, abych to mohl spočítat na prstech.

Pokud vás to, co vám nabídla série Cool Boarders jen drápkem zaujalo, pak není nejmenšího důvodu si myslet, že vás X-Games Pro Boarders nakrknou a zklamou, případně v opačném pořadí. Je to totiž jistě kvalitně odvedená práce, a to jak programátorská a grafická, tak manažerská. Jen se hrozím té chvíle, až přijde opět do módy jo-jo. Interaktivní verze této veskrze nesmyslné zábavy by mi totiž mohla pořádně pocuchat nervy. L1 a R1. L1 a R1. L1 a R1. Druhou ruku. L2 a R2... Nebýt té akční jezdící části, dal bych tomu určitě o bodík méně, ale takhle to má šanci zaujmout i jiné případy než fandy prkna, takže solidních sedm.

Martin Lachtan Kalivoda



(1) Trikové orgie na rozdělené obrazovce. (2) Frajerské gesto suverénního vítěze.

## VERDIKT

- GRAFIKA: Minimalistický styl animace a prostředí: skvělý dojem. 8
- HRATELNOST: Lehko se ovládne, ale i zprotiví. 6
- ŽIVOTNOST: Taková trochu průměrná. 6

Dobře využívá pohodový image této sportovní disciplíny, ale nepřilíh náročná hratelnost ji sráží body. Tato hra postrádá dostatečnou hloubku, což je pro snowboardové hry jev obvyklý.

## Alternativy...

Cool Boarders 2	8/10
Cool Boarders 3	8/10
X Games Pro Boarders	7/10
Chill	6/10
Phat Air	5/10



■ VÝROBCE: **Magenta** ■ DISTRIBUTOR: **Psygnosis**  
 ■ DATUM VYDÁNÍ: **únor** ■ VĚKOVÉ OMEZENÍ: **žádné**  
 ■ STYL: **sportovní/akční**



PLAYSTATION

(1) Tím laserovým paprskem jste mě, pane, urazil. Vyzývám vás na souboj. (2) Twisted Metal je tu v roli učitele. (3-5) Tak kdo vlastně hraje v *Eliminatoru* hlavní roli, já nebo bombastické exploze? OK, už mlčím.



# Eliminator

Stejně jako móda i herní design se vrací v cyklech. V případě *Eliminatora* má však tato spirála sestupnou tendenci...

**M**áme to v merku. Teď už víme, proč si softwarové firmy myslí, že se současná hráčská generace chce bavit mnoha různými futuristickými sporty - je to proto, že vždycky žijí tak krátce. *Riot*, *Streak* a *Twisted Metal*... všechny tyto hry slibovaly odměnu za hranicemi nejdvočejší fantazie. Ale hlavní potíž byla v tom, že se nikomu nechtělo vydržet s nimi až do konce. Podooně je tomu i s budoucím světem hry *Eliminator*.

*Eliminator* je taková galerie střelení, explozí a blesků, kde pilotujete těžce ozbrojené vznášedlo. Filmečky zaplňují mezery v zápletce, ve které vystupujete jako zločinec (neprávem odsouzený, pochopitelně), který dostal šanci získat svobodu. V podstatě, pokud dokážete přežít tucty střeleckých soubojů, uniknout vozidlům střílejícím rakety a doletět k východu, pak jste volní. A - stejně jako ve filmu *Running Man* - všechno je přenášeno televizí. Tedy jakási perverzní zábava budoucnosti.

*Eliminator* spojuje prvky už zmíněné série *Twisted Metal* a vlastního výrobku Psygnosis, hry *Wipeout*. Lodě se tu



(1) Zabil mě pixel!  
(2) Pozor na vektory, ty jsou také velice nebezpečné.



(1) Rudá záře nad Kladnem. (2) Budoucnost ve videohrách: všude samé šedé krabice, laserové zbraně a poletující vznášedla. Nuda.

mohou otáčet o sto osmdesát stupňů na fleku či proklouznout úzkými mezerami ve zdech. Chcete-li co nejvíce vytěžit z dech beroucího tempa hry *Eliminator*, musíte kolem sebe neustále střilet a likvidovat všechno, co vám stojí v cestě. Po vyčištění prostoru se otevře vchod do další oblasti. A tak to jde dál... Hlavní problém hry spočívá v tom, že se *Eliminator* tolik spoléhá na rychlost. Když se totiž po obrazovce pohybujete stylem závodní hry, není téměř možné při střelení přesně zamířit. Takže, co uděláte? Zpomalíte. Pak je ale všechno nějak málo akční.

To že *Eliminator* nenabízí nic víc, než existující sporty budoucnosti, je samo o sobě potupné. Hratelnost je až příliš v koležích žánru. Výsledkem je, že ze hry máte pocit sériového a tuctového výrobku. Z krátkodobého hlediska je zajímavá a při prvním hraní se vám při její rychlosti určitě rozšíří panenky. Ale základní nedostatky v hratelnosti způsobí, že by *Eliminator* vypadal zastaralý, i kdyby byl vydán před rokem a půl. Alespoň bychom do dnešních dnů na něj už zapomněli.

Steve Merrett



## Alternativy...

<i>Wipeout 2087</i>	9/10
<i>Dodgem Arena</i>	6/10
<i>Streak</i>	6/10
<i>Dead Ball Zone</i>	8/10
<i>Eliminator</i>	5/10

## VERDIKT

■ GRAFIKA:  
 ■ HRATELNOST:  
 ■ ŽIVOTNOST:

Nehezka a nedodělaná, ale rychlá. **6**

Málo uspokojivá, bez prvků oživení. **5**

Brzy tuto hru prokouknete. **5**

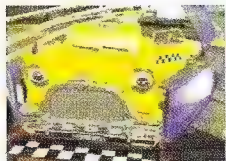
*Eliminator* je v každém ohledu bez nápadu. Je to extrémně průměrná playstationová hra, která přináší málo novinek a ještě méně zábavy.

**5**  
Z DESETI

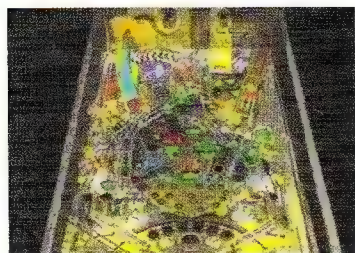


## Pro Pinball: Big Race USA

Výrobce: Cunning Develop  
Distributor: Empire Interactive  
Datum vydání: únor  
Styl: pinball



**P**okud patříte do té menšiny majitelů PlayStation, kteří se považují za zanícené fanoušky pinballů, pak byste měli zbystřit, v ostatních případech to pusťte z hlavy. *Big Race USA* je stejně jako další tituly v této řadě graficky naprosto detailní, totálně realistický styl, jaký lze nalézt v hospodách a v hernách. Otázka ovšem je, proč za něj utrácet tolik peněz a místo toho nezažít někde mezi lidmi, zahrát si pár her v reálu a ve finále si nedat pár drinků na dobrou noc?



### VERDIKT

- GRAFIKA: **Excelentní, ostrá a detailní jako skutečnost. 7**
- HRATELNOST: **Realistická, ale to nestačí. 4**
- ŽIVOTNOST: **Velmi chabá. 2**

# 3

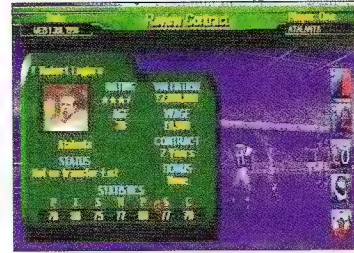
Z DESETI

## Premier Manager '99

Výrobce: Gremlin  
Distributor: Gremlin  
Datum vydání: v prodeji  
Styl: fotbalový manager



Výroční update gremlinovské série určené pro ty, kteří jsou zároveň fanoušky fotbalu a řediteli zeměkoule v jedné osobě, prohrává těsně svůj souboj s opožděným *Player Managerem 98-99* (PSM 11, 8/10). Ve srovnání s PC verzí je tato hra velice oholená, jelikož dvoumegová paměť PlayStationu prostě na takovéhle věci stavěná není. *Premier Manager '99* není žádný průšvih, ale fakt, že nepředstavuje žádné výrazné zlepšení proti loňské verzi, přeci jen trochu zaráží.



### VERDIKT

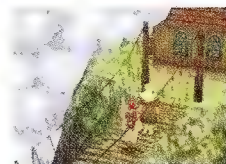
- GRAFIKA: **Základní, engine Actua 2 hrozně zastarává. 6**
- HRATELNOST: **Připadáte si trochu jako v práci, ale jinak OK. 7**
- ŽIVOTNOST: **Jste-li fotbalový maniak, pak celý jeden rok. 7**

# 7

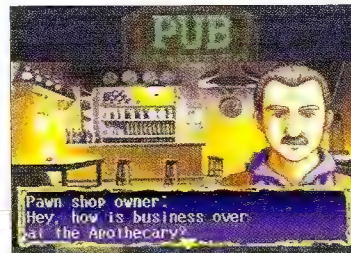
Z DESETI

## Granstream Saga

Výrobce: Sony  
Distributor: Sony  
Datum vydání: únor  
Styl: RPG



**D**okonce i Japonci jsou schopni svůj národní herní žánr zneužít, když jde o to snadno přijít k penězům. *FFVII* jasně ukázala, že je možné skloubit nádherné a poutivé RPG s komerční úspěšností. *Granstream Saga* je jako vlk v rouše beránčím, tváří se jako další velká věc, ale je dost prázdná. Přesto jí tolerujeme, proč? Přes všechny nedostatky, hloupý příběh a iritující realtimeové souboje, nás tato hra z nějakého záhadného důvodu docela baví.



### VERDIKT

- GRAFIKA: **Velmi příjemná a velmi trojrozměrná. 8**
- HRATELNOST: **Rušívá díky průměře nekvalitních dialogů. 6**
- ŽIVOTNOST: **Odhadem 20 až 30 hodin čistého času. 7**

# 7

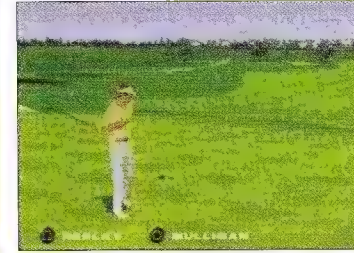
Z DESETI

## Tiger Woods '99

Výrobce: EA Sports  
Distributor: Electronic Arts  
Datum vydání: v prodeji  
Styl: golf



**A**rkádová hrátelnost hry *Tiger Woods '99* je spíše na škodu. Jinak to mohla být velku příjemná, pohodová golfová hra. Dvojnásob škoda, že arkádové prvky se vyskytují pouze v playstationové verzi, vynikající varianta na PC zůstala ušetřena těchto nesmyslů. Zdá se, že EA Sports konverzí úspěchů a ve snaze přizpůsobit hru rodinné povaze naší konzoly tam nacpali komediální prvky, které se sem jednak nehodí a jednak nejsou ani komické či zábavné.



### VERDIKT

- GRAFIKA: **Barvitá scénérie, ale nepřilíží detailní. 6**
- HRATELNOST: **Jednoduchá na naučení a vysoce uspokojivá. 8**
- ŽIVOTNOST: **Příliš jednoduchá na to, aby vydržela dlouho. 5**

# 6

Z DESETI



# ŠŤASTNÁ TŘINÁCTKA

Únor se sešel s březnem a je tu opět zcela pravidelná možnost pro čtenáře PlayStation Magazínu vyhrát některou ze třinácti skvělých her, které jsou na této stránce k vidění. Stačí maličkost: přečíst si otázky, pečlivě zvážit správné odpovědi a napsané na korespondenčním lístku je zaslat v dané lhůtě na naši adresu. Pak už jen doufat, že budete mezi šťastnými vylosovanými...

## O CO SE HRAJE?

9x oblíbená závodní rychlojízda jménem **NEED FOR SPEED III**

2x schovávačka odehrávající se ve starém Japonsku **TENCHU**

2x pohodová střílečka klasického formátu **APOCALYPSE**

## JAK SE ZÚČASNIT?

Řečeno výše. Ještě vás prosíme, abyste pro naši snadnější orientaci nezapomněli výhradně používat korespondenčních lístků a na tento lístek napsali heslo: „šťastná 13 - PSM 12“. Také připomínáme, že naše adresa je už od Vánoc jiná, než bylo dříve zvykem (logický to důsledek stěhování), viz. tiráž.

Naše Adresa:

**PLAYSTATION MAGAZÍN  
ŠANTROCHOVA 16  
160 00 PRAHA 6**

Odpovědi píše výhradně na korespondenční lístek, který označte nadpisem:  
**ŠŤASTNÁ 13/PSM 11.**

## OTÁZKY

Minule jednoduše, dnes již standardně náročné. Zde je pětice otázek, které mají tentokrát prověřit vaše znalosti. Dnes jsme se zaměřili na bojovky (bez zvláštního důvodu, jen tak z rozmaru), takže fanoušci žánru budou mít určité výhodu:

### 1. Přiřadte postavu ke správné hře:

#### a) postavy:

Sophitia  
D Dark  
Baek  
Sofia  
Arden Lyn  
Mitsuko

#### b) hry:

Tekken 2  
Bloody Roar  
Soul Blade  
Star Wars: Masters of Teräs Käsi  
Street Fighter Ex Plus Alpha  
Toshinden 3

### 2. Kdo jsou rodiče hlavní postavy hry Tekken 3 Jina?

### 3. Která bojovka od firmy Hudson dovoluje svým postavám proměnu ve zvířata?

### 4. Která bojovka nemá podlahu?

### 5. Která postava z Star Gladiatoru při vítězství zařve: „I am a super hero“?

## UZÁVĚRKA

Měli byste stihnout odpovědět maximálně do 20. dubna.

**Adresa  
sponzora**

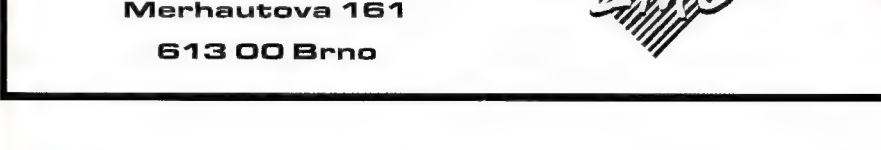
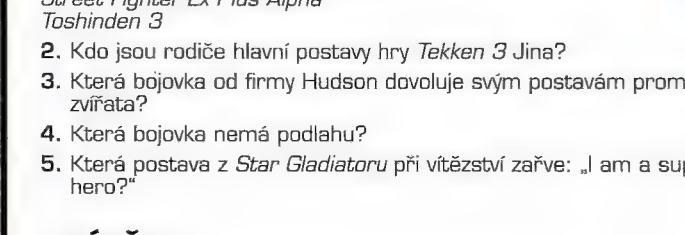
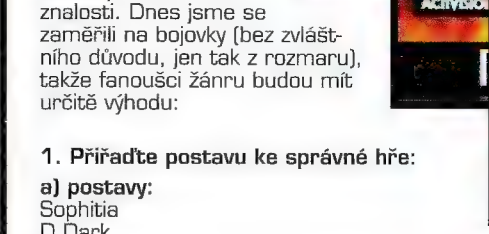
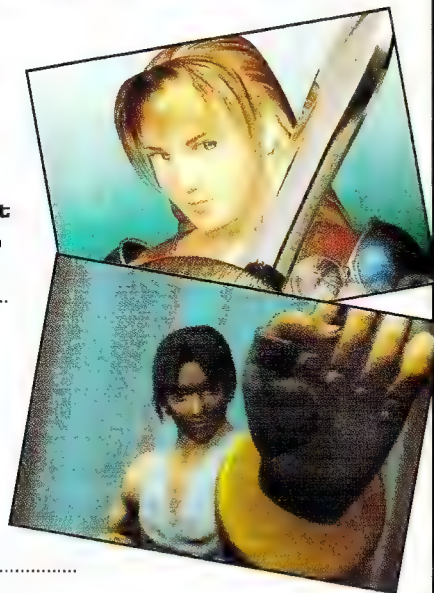
(není určena k zaslání odpovědí):

**Game Line**

**Merhautova 161**

**613 00 Brno**

**GAME**  
Line





**TOP SECRET**

# FIFA '99

TAK DNES ZDE MÁME  
POSLEDNÍ A NEJLEPŠÍ  
FOTBALOVÝ TITUL  
VYDANÝ FIRMOU EA!  
V NAŠEM ČLÁNKU SE  
O NĚM DOZVÍTE  
SKORO VŠECHNO.

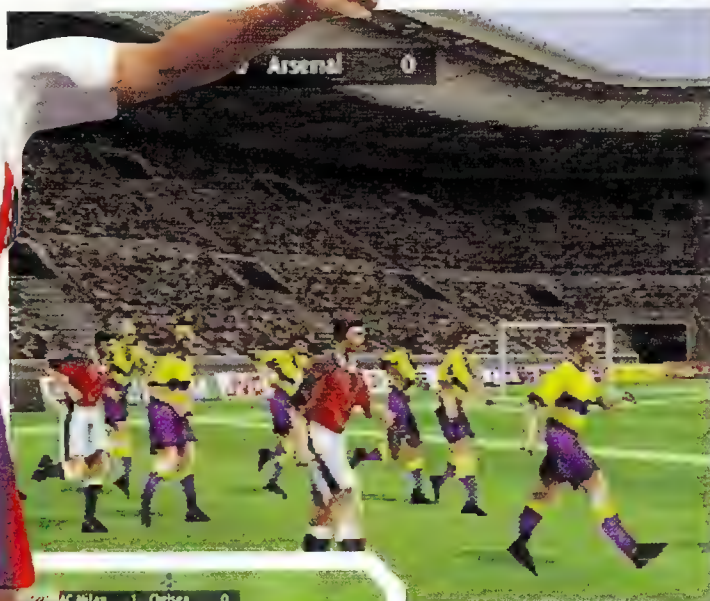
## FORMACE

Správně rozestavět své mužstvo, to je polovina úspěchu. Jak jistě tušíte, hra vám nabízí několik možností volby, ovšem tyto často přinesou více škody než užítku. Ale nic se nebojte a chvíli zkoušejte, třeba vám některá z těch zvláštních variant bude vyhovovat. My doporučujeme zůstat u nějakého z klasických modelů: například 4-4-2 nebo 5-3-2 a tak podobně. Hrát se čtyřmi obránci v řadě může být dobré, ale každý jen trochu dobře vyslaný kolmý pas tento systém naprosto rozboří. Chcete-li tomu zabránit, můžete použít tzv. volbu Sweeper, což v podstatě znamená, že ten nejlepší obránce hraje libera. Toto sice v mnohém pomůže, ale rovnou můžete zapomenout na nějakou ofsajdovou past. Co se týče zálohy, je dobré rozestavit hráče do tvaru jakéhosi diamantu, tedy chcete-li zásobovat útočníky spoustou přesných pasů. Bohužel toto rozestavení již není tak užitečné pro pronikání po křídlech. Rozestavíte-li své záložníky do jedné řady, budete mít zase možnost velice rychle měnit styl hry, a to v jakémkoli okamžiku zápasu. Co se týče útoku, zde není třeba nějak složité přemýšlet - prostě postavíte na hrot dva nejlepší

## PRO ZAČÁTEČNÍKY

● Ti, kteří dosud nejsou obeznámeni s herním systémem FIFA, si především musí zvyknout na přeskakování z hráče na hráče při ovládnutí. Stisknete-li totiž tlačítko **X**, okamžitě přeskóčíte na hráče, který je právě nejbližší míči. Pozorně sledujte ukazatel míče, neboť ten vám naznačuje směr, jímž můžete míč

vyslat. Jakmile zvládnete ovládání míče, uvidíte, že to je velice dobrá věc k oklamání protivníka, tak si dejte záležet a pořádně to natrénujte. Nejjednodušším a nejrychlejším způsobem, jak dostat míč přes pole, je řadou přihrávek. Na rozdíl od předchozích verzí hry zde máte možnost zpracovat si padající míč na prsou, a tak si jej ochránit před protihráči. Tato věc se ukazuje jako velice užitečná zejména



Toto je možná nejhezčí fotbalová hra, kterou jsme kdy viděli. Uznějte, že pěkná a přehledná grafika může hodně dopomoci i hratelnosti.



Co nejvíce byste se měli pokoušet střílet z dálky, neboť to je jeden z nejjednodušších způsobů, jak skórovat. A skórování stojí za to - pak totiž můžete být svědky fakt uhozeného oslavování gólu. Možná vůbec nejpraštěnějšího v dějinách fotbalu. Víc k tomu není co dodat.



tehdy, volíte-li taktiku dlouhých pasů. A nemyslete si, že tlačítko Sprint vám umožní předběhnout každého soupeře - i zde je potřeba taktiky. Nejlepší způsob, jak soupeře obejít, je se k němu přiblížit normální rychlostí, pak trochu změnit směr a těsně před ním stisknout dvakrát Sprint. Při takovémto postupu by vás neměl zastavit ani ten nejlépe načasovaný obranný zákrok.

## PRO STŘEDNĚ POKROČILÉ

● Především je třeba si zvyknout na to, že nakopnout míč dopředu není jediný způsob, jak vysunout útočníka. Velice efektivní jsou dlouhá přenesení hry přes šířku hřiště, navíc je velice snadno zvládnete. Při těchto „labelech“ dokonale využijete celé řady zvláštních pohybů.

● Když si připravujete nějakou standardní situaci, nezapomeňte, že pohled kamery můžete změnit stisknutím **[Z]**. Právě díky této možnosti si můžete připravit mnohem větší množství zajímavých herních situací, přičemž k jejich



vzduchu. Nebude-li hráč moci na míč

dosáhnout normálně, zkusí hlavičkovat rybičkou.

● Chcete-li hlavičkou pouze přituknout spoluhráči, stiskněte **[X]**, když je míč ve vzduchu (tlačítko podržte - pokud stisknete jen jednou, pouze se změní ovládání hráčů). Toto je tak trochu podceňovaná možnost, přitom může být velice užitečná, co se týče držení míče.

● Chcete-li spoluhráči přihrát na hlavičku nebo mu míč poslat na prsa, stiskněte **[Z]**, když je míč ve vzduchu. Dvojitým stisknutím **[Z]** docílíte skutečně fantastických volejů. Ty mají největší šanci na úspěch, tedy co se týče skórování, jenomže vyžadují dostatek času a prostoru ke střelbě. Je zde vždy nebezpečí, že vám míč seberou protivníci snažící se ho odhlavičkovat nebo zpracovat na prsa. Když hráče postavíte zády k brance a dáte pokyn ke střelbě, pokusí se o střelu nůžkami.

● Dvojitým stisknutím tlačítka **[X]**

zakočení můžete použít tak efektivních záležitostí jako například rybiček.

● Snažte se pokud možno nekopat pasy těsně kolem branky, neboť brankáři jsou v této hře na skutečně skvělé úrovni. Namísto toho se snažte dostat do šestnáctky, pak se přihrává již lépe.

## SCÓROVÁNÍ NA JISTOTU!



Většina fotbalových her má svá „sladká“ místa (sweet spots). To jsou místa, kde hráč skóruje v 95 procentech případů, přičemž nezáleží ani tak na jeho schopnostech. Nasledují nejeфекtivnější místa, která jsme objevili.

METODA 6.1

### ZÁZRAKY PO KŘÍDLECH

Jedním z nejsnadnějších způsobů, jak skórovat v této hře, je zatahnout míč po křídle až téměř k základní čáře (ovšem musíte mít tým jako např. Liverpool, tj. s dobrými křídlovými útočníky), odtud odcentrovat do šestnáctky, pak stisknete a podržte **[Z]** a pak se jen můžete dívat, jak míč plachtí do sítě.

METODA 6.2

### SKÓROVÁNÍ Z ROHU

Na rozdíl od ISS Pro '98 je zde skórování z rohů poměrně snadné. Namísto nakopnutí míče do přeplněného prostoru namířte k bližší tyči (dvakrát stisknete **[Z]** a míč dostanete přímo na kopačku vašeho útočníka), pak stisknete **[Z]** a útočník předvede takový malý zázrak a vy získáte gól.

METODA 6.3

### ZÚŽENÍ ÚHLU

Tento systém funguje již od té doby, co se vůbec první FIFA objevila na Mega Drivu. K brance se musíte přiblížit prostorem, který není ovládan ani křídly, ani centry, a těsně předtím, než vniknete do šestnáctky, změňte směr a namířte přímo k brance. Když se dostanete několik metrů do šestnáctky, nekompromisně vypalte a o další gól máte vystaráno. A dokonce i když se vám nepodaří skórovat, je velká šance, že získáte alespoň penaltu, neboť právě tuto oblast počítač bedlivě střeží.



# TOP SECRET

## DESET TÝMŮ

PRO ZAČÁTEČNÍKY,  
POKROČILÉ A HODNĚ  
POKROČILÉ



Abychom vám usnadnili výběr týmu dle vašich schopností, vybrali jsme zde 30 týmů a ty rozdělili do tří skupin, přičemž týmy jsou rozděleny podle přístupnosti pro jednotlivé kategorie. Ten, kdo je ve hraní této hry již hodně zkušený, by měl vybrat především z poslední skupiny, zatímco začátečníci by měli vybírat ze skupiny první. Vypadá to divně, ale funguje to.

### ZAČÁTEČNÍCI

Arsenal  
AC Milán  
Barcelona  
Bayern Mnichov  
Chelsea  
Glasgow Rangers  
Juventus Turín  
Liverpool  
Manchester United  
Paris St Germain

### PRO POKROČILÉ

Girondins Bordeaux  
Celtic Glasgow  
Everton Liverpool  
Leeds  
Feyenoord Rotterdam  
Hamburg  
Hansa Rostock  
Sheffield Wednesday  
West Ham United  
Wimbledon

### PRO NEJVÍCE POKROČILÉ

Academica  
Bari  
Charlton  
Empoli  
Galatasaray Istanbul  
Gothenburg  
Leicester  
Middlesbrough  
Nottingham Forest  
Southampton

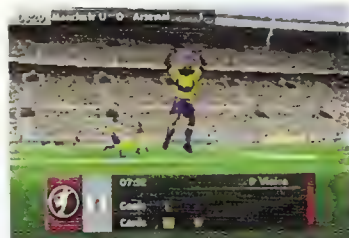


Výběr týmu je skutečně fantastický, v hojně míře jsou zde zastoupeny i evropské luhové týmy. Zkuste si například Marseille proti Paris St Germain.

nebo **Ⓢ** můžete rovněž přihrávat na volej nebo přihrávat centrem.

## PROFESIONÁLNÍ TAKTIKA

● Pas z křídla. Tento tah můžete použít k rychlému breaku. Jakmile se křídelní obránce zmocní míče, stiskněte a držte tlačítka **Ⓢ** + **Ⓢ**, zároveň stiskněte **Ⓢ**. Nyní se



A tady je ještě jeden tip - stisknete-li **Ⓢ**, vyhnete se všem těm blížostem následujícím po vstřelení gólu.



rozhlédněte po hráči s indikátorem nabíhající po křídle. Stáhněte se s míčem, abyste na sebe nalákali protihráče a pak spoluhráči stiskem tlačítka **Ⓢ** pošlete dlouhý pas, než se dostane do ofsajdu.

● Ofsajdová past. Tu aktivujete podržením tlačítek **Ⓢ** + **Ⓢ** a stiskem **Ⓢ**. Pokud váš soupeř vysunul všechny své hráče dopředu a snaží se co nejvíce útočit, pak bude tato finta velice účinná. Nicméně při jejím používání je třeba mít na paměti, že CPU soupeři jsou celkem inteligentní, a jakmile váš úmysl prohlédnou, budou se snažit z této pasti dostat.

● Režim zpětné přihrávky. Můžete zde použít i přihrávku dozadu. Podržte **Ⓢ** + **Ⓢ** a stisknete **Ⓢ**, čímž vrátíte dozadu a budete mít čas na přeskupení útočné formace.



A je zde ještě jedna finta nazvaná Offball - zde podržte

**Ⓢ** + **Ⓢ**  
a stisknete **Ⓢ**.  
Dosáhnete  
následujícího  
efektu:  
ovládáním



přeskočíte  
na jiného hráče  
a řeknete si  
o přihrávku. Tato věc  
vyžaduje značného cviku,  
ale dokáže být velice účinná.

## TECHNICKÉ FINESY

● Přehození soupeře. To je skvělé místo klíčky. Podržte **Ⓢ** a stisknete **Ⓢ** - soupeře elegantně



## DALŠÍ TRIKY

**Možná, že vám nepomohla žádná z našich rad v tomto článku. Zde je posledních pár tipů pro největší zoufalce:**

METODA 6.1

### UPADNUTÍ

Po stisknutí **[B]** a **[D]** (nebo **[B]**) se váš hráč skácí k zemi, jako kdyby ho sejmuli odstřelovač. Jenom dávejte pozor, aby byl nablízku nějaký hráč soupeře. Jinak by to totiž mohlo vypadat hodně podezřele.

METODA 6.2

### JAK SI ŘÍCI O VOLNÝ KOP

Dostanete-li míč na křídlo, namířte si to po hranici šestnáctky k hranicové čáře, pak se vraťte zpět a po této ose běžte tak dlouho, až vám nějaký obránce strčí do cesty nohu. Jakmile vás takto sejme, pak už stačí dobře si připravit přímý kop a gól je pomalu na světě.

METODA 6.3

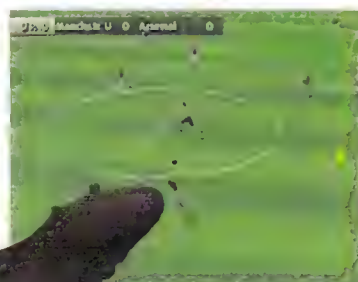
### PŘEHODTE JOYPADY A PŘEDSTÍREJTE, ŽE JSTE POČÍTAČ

Navolte týmy tak, jak chcete, ale ovladače navolte opačně, aby jste hráli proti sobě. Nyní můžete hrát 20 minut a nechejte počítač nastřílet kolik gólů chcete. Když máte pocit, že jste si udělali dost velký náskok, přehodte ovladače a hrajte normálně.

METODA 6.4

### PŘERUŠENÍ HRY

Když hra plyne nějak příliš hladce, je zde šikovný trik, jak lidskému soupeři hru narušit. Stačí několikrát stisknout tlačítko **[Start]**, aby se objevilo menu. Pak stačí říci, že se pokoušíte najít co nejlepší set-up pro schopnosti vašich hráčů. Ale nezkoušejte to více než čtyřikrát, protože zneužívání může způsobit nařčení lebký.



**Nejvíce bít se rozhoduje v záloze, proto je třeba tento prostor zahusit, co to jde.**

přehodíte, přičemž míč vám přistane rovnou na noze.

● **Otočka o 360 stupňů.** Velice dobrá věc, jak si přikrýt míč tělem, získat čas a rozhlédnout se kolem: podržte **[B]** nebo **[D]** a stiskněte **[C]** nebo jenom prostě dvakrát za sebou stiskněte **[B]** nebo **[D]**. Taková otočka na hranici šestnáctky dokáže vytvořit



velice dobrou příležitost ke skórování, ale pozor: jste zde zranitelní dobře mířenými skluzy ze strany.

● **Uhýbání do strany.** To je dobrá věc, hrajete-li proti hráči, který rád brání skluzem. Pomocí této finty mu totiž můžete uskočit s míčem do strany, takže vás úplně mine. Jsou dva způsoby, jak se skluzu vyhnout - buď jednou stisknete **[B]** nebo **[D]** anebo podržte **[B]** nebo **[D]** a stisknete **[X]**.

● **Přeskočení skluzu soupeře.** Stisknete **[B]**. Budete-li pilně trénovat, podaří se vám přeskakovat i gólmána.

● **Oklamání soupeře.** Ve hře můžete používat mnoha lstí a klamavých pohybů. Podržte-li tlačítka **[B]** nebo **[D]** a přitom budete používat D-Pad společně s tlačítkem pro sprint, hráči budou s míčem procházet mnohem pozorněji a při každé změně pohybu budou klamat tělem. Tyto klamavé náznaky pochopitelně přinutí soupeře ke skluzům nebo jiným obranným zákrokům ve špatném směru

● **Překročení míče.** Stisknete-li **[B]** + **[D]**, dosáhnete toho, že váš hráč překročí míč, při stisknutí **[B]** + **[D]** to samé udělá dvakrát. Je to celkem obtížné, ale řádně to dokáže rozhodit obranu.

● **Padněte a zakřičte foul.** Doháněli vás soupeřova obrana k zoufalství, můžete se pokusit o nafilmování pádu (podržte **[B]** nebo **[D]** a stiskněte **[B]**).





# TOP SECRET



NĚKTEŘÍ TVRDÍ, ŽE JE TO NEJLEPŠÍ HRA VŠECH DOB. JINÍ TVRDÍ, ŽE JE TO „JEN“ NEJLEPŠÍ PLAYSTATIONOVÁ HRA VŠECH DOB. VŠICHNI ŘÍKAJÍ, ŽE JE ÚŽASNÁ. TAK TO JE METAL GEAR SOLID, HRA, KTERÁ JE OBČAS ZÁLUDNÁ, TAKŽE JSME SI ŘEKLI, ŽE PÁR TIPŮ BY VÁM MOHLO PŘIJÍT VHOD.

# METAL GEAR SOLID

## BOSSOVÉ

ŽÁDNÁ HRA TOHOTO TYPU BY NEBYLA ÚPLNĚ BEZ BOSSŮ. KAŽDÝ MÁ JEDINEČNÉ SCHOPNOSTI A MOŽNOSTI. TADY MÁTE MALÝ NÁVOD, JAK SE NEJLEPŠE VYPOŘÁDAT S KAŽDÝM Z NICH.



BOSS JEDNA:  
**REVOLVER  
OCELOT**

OBTÍŽNOST: 6/10

Prvním bossem, který se objeví, je Revolver Ocelot a ten vám může pěkně zavařit. Musíte za ním běžet a střílet při každé sebelepší příležitosti. Tajemství jeho snadné porážky spočívá v tom, že podržíte , čímž natáhnete zbraň a pak zmáčknete . To vám umožní při střelbě běžet, a tak můžete Ocelota skvěle pronásledovat. Poté co vystřelí šest kulek, musí si nabit, to je vždy bezva příležitost, abyste do něj našili trochu olova. Na prostranství se nachází spousta munice, ale nepokoušejte se sebrat tu, která se nachází blízko středu, případně budete opatrní. Chybný pohyb a místo vyletí do vzduchu.



BOSS DVA:  
**TANK**

OBTÍŽNOST: 6/10

Při prvním dojmu si říkáte: „Jak můžu zlikvidovat tank?“ Žádný strach.

V tomto sektoru je asi nejobtížnější dostat se bossovi k tělu, jelikož vás neustále bombarduje granáty. Nejúčinnější taktikou je držet se levého útesu. Tam, na půl cesty k tanku, je hromada hlíny, která zastaví střely tanku. Až se vám podaří dostat blíž, nezůstávejte na jednom místě. Pokud jen na vteřinu zaváháte, tank vás přejede. Chcete-li ho zastavit, musíte na něm nahoře umístit dva granáty, které zlikvidují ostřelovače. Všude kolem se neustále objevují nové granáty, takže by vám tenhle boss neměl dělat větší potíže.



BOSS TŘI:  
**NINJA**

OBTÍŽNOST: 7/10

Když hru zkoušíte poprvé, začnete na něj určitě střílet, ale ukáže se, že on všechny vaše kulky vykryje mečem. Jak na něj? Odložte zbraň a bojíte s ním jeden na jednoho, muž proti muži. Jedině tak ho můžete dostat. Po chvíli aktivuje svůj speciální oděv, nasadíte si své ochranné brýle a buďte a kopejte do něj dál, ale dávejte pozor na svůj ukazatel energie. Můžete také kdykoliv házet granáty Chaff, ale je lepší si je ušetřit do další části, kde se boss zákeřně točí kolem a rozdává neuvěřitelně silné rány. Použijte granáty a s jejich pomocí mu pěkně naložte. Až vás vyzve, abyste předvedli něco lepšího, koukněte se jestli máte dost energie a vytáhněte na něj Fa-Mas. Několik ran ho porazí a on zmizí.

váš ovládací port, a proto jediné, co vy musíte udělat, abyste ho zmátli, je použít druhý ovládací port. Teď vám nemůže číst myšlenky a je nahaný. Nesundávejte si své ochranné brýle, a když začne používat telekinezi, lehněte si na zem. Čas od času oživi Meryl, takže mějte omračující granáty připravené.

BOSS PĚT



**SNIPER  
WOLF**

OBTÍŽNOST: 6/10

Když je Meryl postřelena, musíte najít Sniper Rifle. Vraťte se do zbrojnice B2 v hangáru tanků a tam ji v jedné z místností najdete. Pak jděte zpátky na místo, kde střelili Meryl, a zúčastněte se souboje ostřelovačů. Určitě si doplňte energii a PSG 1. Možná od Sniper Wolf dostanete několik zásahů, než se zorientujete, ale to je normální. Vezměte diazepam, abyste měli pevnou ruku, a pak zaměřujte. Až ji jednou zasáhnete, bude všechno mnohem lehčí. Jakmile se objeví, můžete ji střílet, než se zorientuje. Nenechtejte se lákat střelením kryš, když je schovaná, protože se z ničeho nic může objevit na druhé straně věže.

BOSS ŠEST



**THE HIND D**

OBTÍŽNOST: 7/10

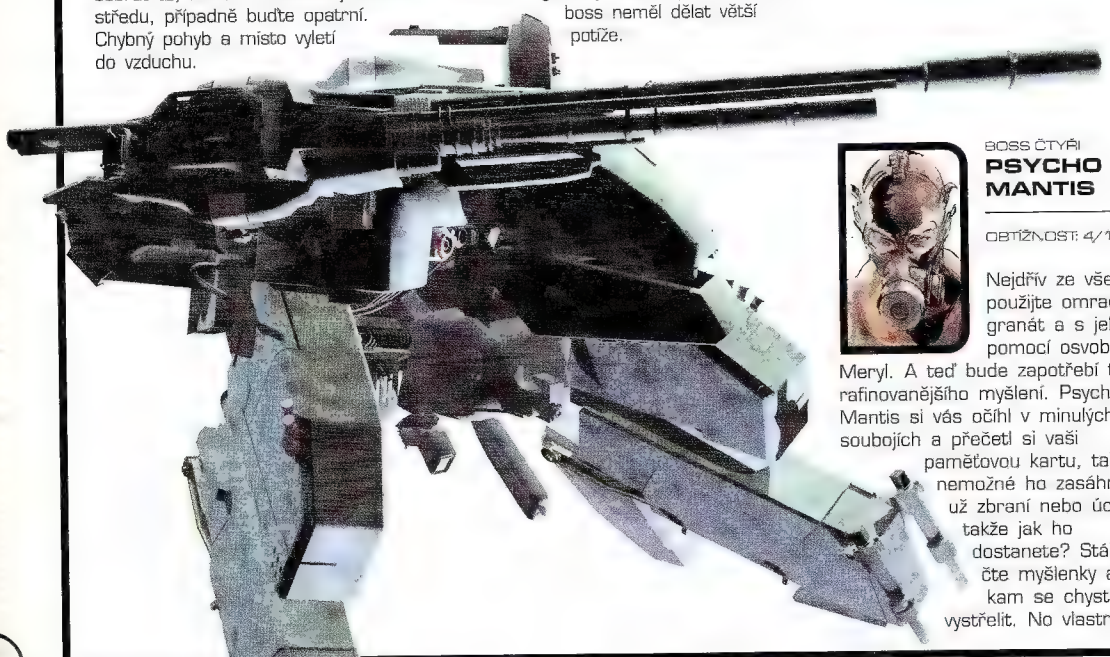
Nejdřív se přesvědčte, jestli máte raketomet Stinger SAM. Teď si vezměte tuto výzbroj nebo, pokud ji ještě nemáte, alespoň doplňte energii a zaujměte pozici za stavbou uprostřed úrovně. Připravte si Stinger a počkejte na Hinda. Střílejte teprve, až ho jasně uvidíte. Dávejte si pozor, abyste se pokaždé včas schovali za budovu, protože bude střílet ze silného automatu pokaždé na místo, kde jste stáli, když jste ho zasáhli. Po

BOSS ČTYŘI  
**PSYCHO  
MANTIS**

OBTÍŽNOST: 4/10



Nejdřív ze všeho použijte omračující granát a s jeho pomocí osvobodte Meryl. A teď bude zapotřebí trochu rafinovanějšího myšlení. Psycho Mantis si vás očihl v minulých soubojích a přečetl si vaši paměťovou kartu, takže je nemožné ho zasáhnout ať už zbraní nebo úderem – takže jak ho dostanete? Stále vám čte myšlenky a ví kam se chystáte vystřelit. No vlastně čte





několika zásadách vypálí raketu. Vyběhněte směrem do obrazovky, co nejvíc to půjde, tak se vyhnete účinkům exploze. Tento postup opakujte, dokud nebude zničen.

BOSS SEDM:



## SNIPER WOLF II

OBTÍŽNOST: 3/10

Až se dostanete na Snowfield, budete se muset znovu utkat se Sniper Wolf. Tentokrát to však bude mnohem snazší. Můžete buď použít stejné ostřelovačské metody jako v prvním souboji, kdy použijete diazepam, aby jste měli pevnější ruku, a nebo můžete použít jednodušší a bezpečnější postup. To by znamenalo odebrat se do bezpečí pravého spodního rohu Snowfiel, pak vytáhnout svůj raketomet Nikita a střilet naváděné střely. Vystřelte jednu, pak ji navádějte kolem kopců a hromad sněhu a do zad Sniper Wolf! Ještě párkrát to celé zopakujte a bude poražena. Jednoduché, když víte, jak na to!

BOSS OSM:



## VULCAN RAVEN

OBTÍŽNOST: 4/10

Tenhle boss má opravdu rozsáhlé zorné pole, ale naštěstí pro vás je tu spousta truhel, které mu brání ve výhledu. Existují dva způsoby, jak tohoto bosse zabit. Můžete se odebrat do úkrytu, střilet rakety Nikita a navádět mu je do zad (raketami musíte útočit zezadu, protože kdyby ji vás uviděl, sestřelil by ji). Pokud se vám tohle bude zdát příliš obtížné, schovejte se a připravte si pušku. Jakmile se za rohem objeví hlaveň jeho zbraně, vstřelte, zahodte pušku a rychle přchejte. Tohle je nejrychlejší a zřejmě i nejbezpečnější způsob, jak to udělat, pokud dokážete dost rychle odhodit svou pušku.

BOSS DEVĚT:



## METAL GEAR REX

OBTÍŽNOST: 9/10

Zdálka nejtěžší boss z celé hry. Skládá se ze dvou částí, ale obě vyžadují stejnou

strategii. Vaším prvním úkolem je zneškodnit radar. Nejužitečnější zbraní je Stinger. Když se k Rexovi dostanete příliš blízko, použije lasery a automaty, aby si vás udržel od těla, a když se dostanete zase příliš daleko, bude střilet zaměřovací rakety. Způsob jak se tomu vyhnout je udržovat stále ve vzduchu přiměřenou koncentraci Chaffů. Kvůli nim se na vás rakety nemohou zaměřit, a pokud se stále pohybujete, jste za vodou. To tedy znamená, že se musíte vyzbrojit granáty Chaff, jeden vyhodit, uskočit, vzít Stingera, zaměřit, vypálit, zahodit Stingera, uskočit, odjít Chaff, hodit a tak dále. Je to poněkud komplikované, ale je to zároveň jediná metoda, jak porazit Metal Gear Rexe. Až se vám podaří zničit radar, budete muset celou proceduru opakovat, ale tentokrát se zaměříte na samotný kokpit. V pravém spodním rohu najdete přídel a opakovaně se objevující krabice s granáty a raketami Stinger.

## BOSS DESET: LIQUID SNAKE

OBTÍŽNOST: 7/10

Bitva s posledním bossem. Tady budete bojovat



s úhlavním nepřítelem Liquid Snakem, a to na pěsti. Na vypořádání se s ním máte jen dvě a půl minuty, takže se do bitvy budete muset pustit pěkně svižně. Dávejte pozor, abyste byli dostatečně blízko, jinak byste ho nezasáhli všemi třemi údery svého komba. Po chvíli začne rozdávat dvojité údery, které sice opravdu bolí, ale vy ho stále ještě můžete složit svým trojitým úderem, pokud jste dost blízko. Až mu vyprchá všechna energie, musíte ho shodit kopnutím přes okraj, tak ho doděláte. Nepokoušejte se ho skopnout dřív, protože stejně jako vy se může i on chytit okraje a po čase se zase vykrábat nahoru. Až ho konečně kopnete dolů, čeká vás ještě jedno velice snadné pronásledování. Musíte jen neustále střilet na Liquid Snakea z džípu. Po chvilce skončí tunel i hra. Pohoda.

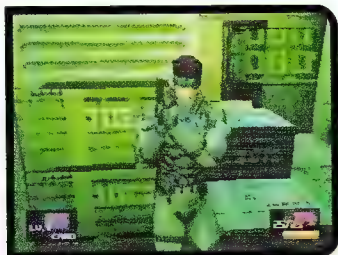




# TOP SECRET

## ÚROVNĚ

TOHLE NENÍ VYČERPÁVAJÍCÍ NÁVOD. VYBRALI JSME JEN ČÁSTI, KTERÉ JSME POVAŽOVALI ZA NEJZÁLUDNĚJŠÍ, A PŘÁVĚ ZDE JSME JE POPSALI. SNAD SE VÁM TO BUDE HODIT.



SEKTOR 5 - B2  
**ZBOJNICE**

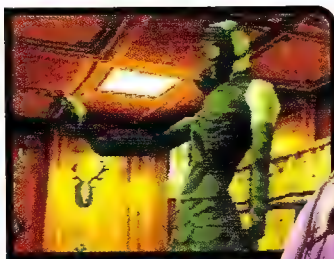
Tato úroveň sestává z jedné velké a šesti malých místností, třemi vysokými a třemi nízkými. Mluvme o nich jako o číslech 1-6, kdy horní místnost nalevo je jednička a spodní úplně napravo šestka.

Když se výtah zastaví, vydejte se přímo do místnosti čtyři, seberte granáty, pak přejděte do dvojky a vyzvedněte si C4. Teď si pozorně prohlédněte zdi u výtahu. Nejsou tak trochu odrovnané? S pomocí C4 je odstřelte a seberte si prémie. To samé udělejte se zdi dole nalevo. Projděte touhle malou pasáží a odstřelte další zeď. V tomto novém průchodu jsou dvě zdi, které můžete zničit. Odstřelte horní zeď a vyšplhejte tam nahoru. Právě tady se setkáte s prvním bossem.



ČÁST 10:  
**BARÁK B2  
A LABORATOŘ**

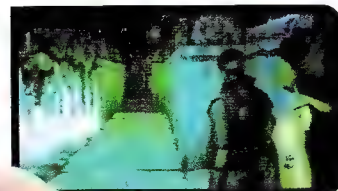
Opusťte výtah, projděte dveřmi před vámi a do místnosti plné plynu. Okamžitě se zastavte, protože je tu do podlahy zavedená elektrika. Jedný způsob, jak se dostat skrz, je vystřelit raketu z Nikity a navést ji dolů průchodem, doleva, do další místnosti, nahoru a do poslední místnosti, aby vrazila do ovládacího panelu podlahy. Vnikněte do nejbližších dveří, které uvidíte a nasadte si masku. Teď už se tu může procházet dle libosti.



ČÁST 11:  
**BARÁK B1,  
DRUHÁ ČÁST**

Vyjděte z výtahu a vstupte do velké kanceláře. Teď musíte zjistit, která je Meryl. Můžete používat svůj periskop a podívat

se každému ze strážů na zadek, jestli s ním vrtí jako ženská. Nebo můžete každého strážného střelit a poslouchat, který bude vřeštět nejvyšším hlasem. Pokud nemáte čas čekat, Meryl je nalevo. Nechejte ji, aby vás poznala, a pak ji následujte do dámských šaten pro klíč PAL a otvírací kartu k úrovni 5.



ČÁST 13:  
**PODZEMNÍ  
PRŮCHOD**

Sniper Wolf střelí Meryl. Jděte zpátky do hangáru tanků a dolů do B2. Vejděte do místnosti jedna (nahore

vlevo), vezměte si PSG1, ale dejte pozor na infračervené paprsky, a pak se vraťte na místo, kde střelili Meryl. Pokračujte v cestě, vejděte do kanceláře v B1 v druhém domě, Nuke Building 1, a vyzvedněte lepenkovou krabici B.




ČÁST 14:  
**MUČENÍ A VĚZENÍ**

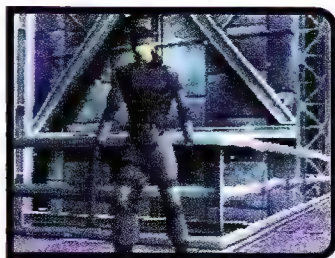
Zde jste mučení. Všechno, co musíte udělat, abyste přežili, je tisknout © tak rychle, jak to jen dokážete. Musíte



# METAL GEAR SOLID

přežít čtyři kola mučení. Když si myslíte, že zemřete, musíte dříve, než se tak stane, zmáčknout , protože zde už není „continue“. Upozorňujeme, že tato scéna rozhoduje o zakončení, které závisí na tom, jestli vydržíte nebo kapitulujete. I přes to, že vám říká, že pozná, když použijete automatický fire, nepozná nic a tak ho, pokud je vám k dispozici, můžete používat dle libosti.

Když hlídka usne, schovejte se pod postel, a až přijde, vylezte a pak ho zabijte. Pokud se vám to nepodaří, praskne Ninja dveřmi a setkáte se s ním potřeť, když jste uvnitř. Až se dostanete ven, jděte chodbou zpátky do mučírny a nezapomeňte sebrat velkou červenou krabici, která obsahuje váš veškerý majetek.



ČÁST 15:  
**KOMUNIKAČNÍ VĚŽ A**

Proběhněte chodbou a vejděte do dveří. Rozezní se alarm, a proto rychle seberte provaz a granáty a utíkejte jako o život. Vyběhněte nahoru po schodech a házejte přitom granáty, abyste odradili nepřátele, pokud se dostanou moc blízko. Pokud chcete, můžete zpomalit a pokládat za sebou miny

Claymore. Je to dobrý způsob, jak

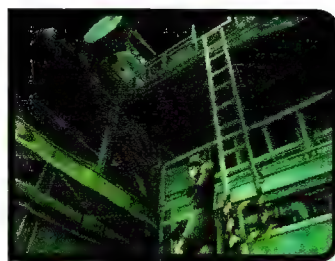
si krýt záda před strážemi. Pokud však používáte tuto metodu, dávejte pozor, aby miny nebyly příliš blízko sebe, protože když pak vybuchne jedna, vezme s sebou i ostatní, a přijdou tak vlnově, což znamená, že vás bude zbytek strážů pronásledovat dál bez problémů. Nevšímejte si dveří, které uvidíte na půl cesty, zatím je nemůžete otevřít. Prostě utíkejte dál a házejte za sebe

granáty. Až se dostanete nahoru, vyjděte ven a nahoru po schodech (nahoru vlevo). Jděte k satelitu a podívejte se na skvělou sekvenici. Až bude satelit zničen, připravte si provaz a jděte k okraj. Tady se spustí sekvence o slaňování. Bude vás kontaktovat plukovník a dá vám veškeré instrukce pro slaňování. Pozor na páru a kulky. Až se dotknete země, helikoptéra vás přestane sledovat. Tady můžete vyhodit do vzduchu dveře, ale zatím byste neměli chodit dovnitř. Měli byste si připravit PSG1 a vypořádat se s chlapíky, kteří na vás čekají na druhé straně mostu, na němž stojíte. Až zmizí, proběhněte cestou a vstupte do dveří. Můžete běžet dál, až se objeví Liquid ve svém Hindu! Tohle si dobře zapamatujte, nebo vás zastreli.



ČÁST 17:  
**BLAST FURNACE**

Několika střelami Socom zlikvidujte první stráž a seberte nějaký amoniak. Pak běžte doprava a po delším ze dvou mostů. Až se dostanete ke zdi, vylezte na ni tak, že se na ni přimáčknete. Vyhněte se jeřábu, který tudy projíždí. Ještě jednou se vydejte po mostě pod schody. Nalevo najdete nějaký amoniak a příděl. Vydejte se dolů po mostě napravo a vejděte vchodem v jižní zdi. (Pokud již disponujete základní výzbrojí, tuto část vynechejte a vstupte do severních dveří v Blast Furnace). Utíkejte a vyhýbejte se páře. Až se dostanete ven, vezměte si základní výstroj a amoniak a vydejte se na cestu zpátky. Teď vejděte do velkých dveří v severní zdi (naproti vchodu, z něhož jste právě vylezli) a opusťte Blast Furnace.



ČÁST 19:  
**PODZEMNÍ ZÁKLADNA**

Jděte průchodem ven k REXovi, pak napravte, pak vylpějte na žebřík. Teď se otočte doleva, pak nahoru a vylezte na další žebřík. Vylpějte ještě po jednom a pak dolů druhou stranou. Projděte pasáží, cestou

zabijte stráž a pak vyjděte po další sérii schodů. Po skončení sekvence se vraťte zpátky dolů na dno místnosti REX a přebroďte vodu. Pokuste se najít klíč PAL. Pokud se vám zdá, že to nepůjde, zastřelte všechny krysy, protože jedna z nich ho vzala. Pokud najdete bombu, dejte pozor a hned se jí zbavte, jinak vás zabije.

Až získáte klíč PAL, vraťte se zpátky do horní kontrolní místnosti. Mějte klíč PAL připravený, dojděte k laptopu nalevo a použijte ho. Jsou tu ještě dva laptopy, k nimž budete potřebovat klíč, ale pro ty potřebujete jinou barvu. Musíte jej nejdřív přebarvit na modro a pak na červeně, ne opačně. Abyste jej změnili namodro, vraťte se do Warehouse, kde jste bojovali s Vulcan Raven, a trochu se proběhněte kolem, dokud nezmodrá. Cestou zpátky k počítači se zkoušejte trefovat do vran na nákladním výtahu. (Dostanete vzkaz od plukovníka, že nejste placeni zato, abyste pláslí ptáky). Až se vrátíte do kontrolní místnosti, použijte nově přeměněný klíč PAL do modrého laptopu. Část dvě dokončena.

Teď musíte klíč nažhavit, takže se vraťte do Blast Furnace. Až se tam dostanete, zase běžte, dokud se nepřebarví na červeně. Vraťte se do kontrolní místnosti, než se klíč přebarví zase zpátky. Teď použijte červený klíč PAL na červený laptop. Spustí se sekvence, alarm a spousta plynu. Zavolejte Otacóna na 141,12 a on vám otevře dveře. Teď místnost opusťte a utíkejte doprava. Tady se stkáte s Liquid Snakem. Popovídáte si o tom, jak jste pobral všechny dobré geny a on všechny špatné, a pak se musíte utkat s nejobtížnější zvládnutelným ze všech bossů ve hře: s Metal Gear Rexem!



## KRABÍČKY SE HODÍ



DO KRABIC SE MŮŽETE SCHOVÁVAT,



POUŽÍVAT JE JAKO ZPŮSOB PŘEPRAVY,



NEBO NA UPOUTÁNÍ POZORNOSTI V PŘÍRODĚ.

V *Metal Gear Solid* najdete tři druhy lepenkových krabic. Na první pohled budou možná vypadat neužitečně, ale mají dvě důležité funkce a k tomu ještě jednu trochu bizarní. Za prvé je můžete použít jako skvělou schovávačku. Uvnitř můžete vstát a chodit jako v nějakém kresleném seriálu. Strážci jsou pěkně hloupi a normálně vždycky pronesou: „To je jen krabice...“ a půjdou pryč. Toto je velice užitečné v sektorech jako Nuke building B1, kde nesmíte používat žádné zbraně.

Za druhé je můžete použít jako zkratku. Každá krabice má na sobě napsanou adresu příjemce, a když vylezete na korbu nákladáku, vlezete do krabice a počkáte, doručí vás na danou adresu.

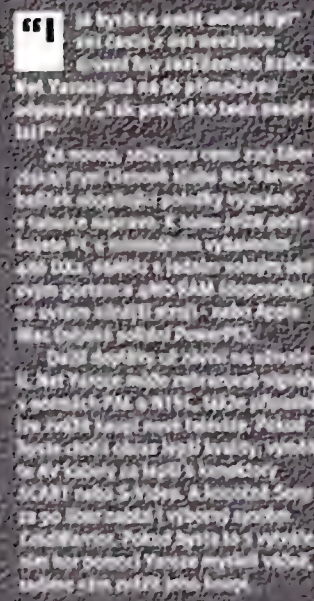
Za třetí se krabice hodí v jeskyni. Když Meryl řekne: „Co se děje? Myslela jsem, že jsi se psy zadobře,“ schovejte se rychle v krabici. Přijde malý vlček, zvedne na vás nožičku a vy se pak budete cítit jako vlk, což vám dost ulehčí život, až se sem později vrátíte. Geniální!



WATCH  
 DZ  
 SKU  
 AINAE  
 JEHO  
 ALNMI  
 STATION  
 HRY  
 PC  
 N  
 NA  
 ZEMAZ  
 SAM



# CO JE V KRABICI?

A large, abstract, textured image, possibly a close-up of a book cover or a piece of fabric, with a dark, irregular shape in the top left corner. The texture is grainy and uneven, with various shades of brown and black. The dark shape in the top left corner is irregular and has a slightly jagged edge, resembling a piece of tape or a shadow. The overall image has a high-contrast, almost monochromatic appearance.

- [illegible]

# ZEPTETE SE EXPERTA

This image shows a blank, aged, cream-colored page, likely an endpaper or flyleaf of a book. The paper has a slightly textured appearance with some minor discoloration and faint, illegible markings. A small black square is visible in the top left corner, possibly a binding artifact or a mark. The page is framed by a dark border.



# VYSOKÁ SKOLA PSY



K

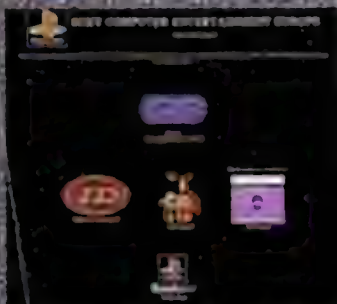
Nastěš

VÝHODY SITE

výměny informací  
a zkušeností. Pokud se  
váše hra k vám dostane, získáte

PROGRAMÁTORI

**POKUD O PROGRAMOVÁNÍ NEVÍTE ŽHOLA  
NIC, PAK Z VÁS YAROZE PŘES NOC  
ŠPIČKOVÉHO TVURCE HER NEUDELA.**



Official Sony PlayStation Magazine



# SÍŇ SLÁVY YAROZE

PAKEN DE NIKKEL  
 NIKKELOOFTHEEM  
 KUNNE DE WER-  
 SLECHTADIGARIE  
 PLAYSATION  
 VERVOERTEN NA CHIE  
 PRO TENTE MEER  
 NA JOETE PURE  
 HPAETENE VERBEE  
 VROED IN ZIN PAET  
 STEE AAN DE RAK  
 JEETE JEDONU  
 A JEETE JEDONU



## TOTAL SOCCER

**Report from the 1998 PSR Job  
System Self-Diagnostic Survey  
Project and Study Results**  
by **William Wilson**



**BLITTER BOY**

[illegible]

MAH JONGG

1. The first step is to identify the key components of the system. This includes understanding the hardware, software, and data involved.



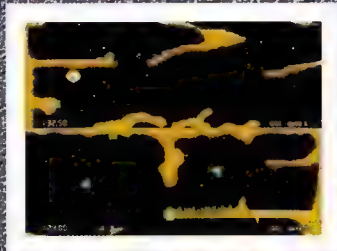
**PUSHY 2**

It is an incredible power to pick up a book and find inspiration to start a business. I think more than anything, it's the ability to see that there is a market for what you're doing.



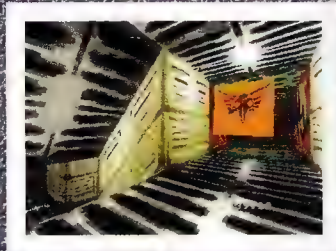
# PSYCHON

is the only way to find the right approach. After several years of experience, it is a learned process, and it can be difficult to teach.



**JAMES BRADSHAW'S  
GRAVITATION**

**Excerpt from the Librarian's  
Catalogue showing that my  
book is in the Library's collection**



# CLONE

Also, the Times's editorial, "Hindu-Muslims Don't Discriminate" (in its 1992) about the bloody, communal riots in India in 1992.



## RICHARD BYRDE'S HOVER CAR RACING

Typical being tasteful, the hostesses in the car have treated all the officials and guests here. From the car, the guests are taken to the



## RECOMMENDED TO YOU AND ROCKS 'N' GEMS

**It's Not Just a Pin-Striped  
Faded Navy Suit Anymore  
When You're a Doctor. A Well-  
Dressed Doctor.**



# LARGE EARTHQUAKE THE INCREDIBLE CONEMAN

[illegible]

**TERRA  
INCOGNITA**

likely put the film in the wrong  
category, and it's not without reason.  
Something like *no third* fits  
the *no third* description.



na CD

# Devil Dice

■ DISTRIBUTOR: SCEE  
 ■ STYL: 3D logická  
 ■ PROGRAM: hratelné demo

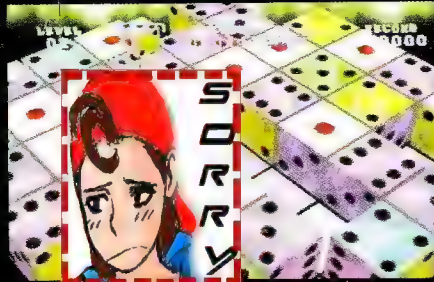
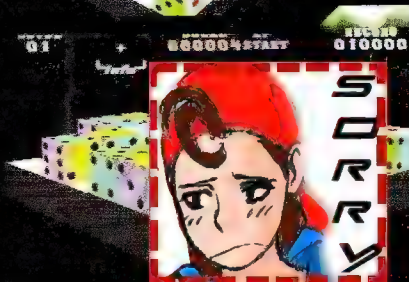
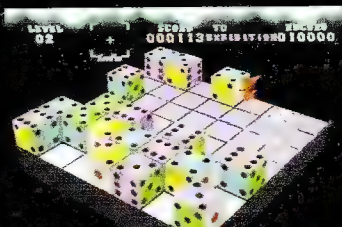
kostkou. Nebo necháte jednu kostku zmizet a najednou zjistíte, že se nemůžete odlepit od země a musíte tak čekat, až nějaká kostka zase vystoupí z povrchu.

**T**ušili jsme, že puzzle hry jsou vynálezem ďáblůvým. Tato dávka šílenství, kterou na nás seslala firma Sony, tuto naši domněnku plně potvrzuje. Základem celé hry je dobře známý nápad s rovnáním kostek do řady, která, je-li kompletní, posléze zmizí. Šesti stranou kostkou zde otáčí takový malý ďáblík a vaším úkolem je dát do řady kostky tak, aby horní stěnou pasovaly ke kostkám uspořádaným ve vertikální nebo horizontální řadě. V praxi to je značně obtížné, neboť se vám asi nebude jen tak dařit kostkami hýbat. Navíc ta, která má navrchu jedničku, může být posunuta pouze ze strany tak, že bude vytlačena jinou

■ Ovládání  
 D-Pad Pohyb kostkou  
 □/□ změna pohledu  
 (pouze v režimu Puzzle)

■ Další rysy  
 V úplné verzi této hry může hrát až pět hráčů najednou v režimu War mode, nebo dva hráči jeden proti druhému v režimu Battle mode. A je to síla.

■ Další informace  
 Devil Dice získala vůbec ne špatné hodnocení 7/10 a byla označena za „pravou hru pro skutečné logické nadšence.“



Bůh nehraje v kostky, řekl Einstein. Dábel ovšem, jak vidno, hraje rád a vášnivě.

# Cool Boarders 3

■ DISTRIBUTOR: SCEE  
 ■ STYL: závodní (snowboard)  
 ■ PROGRAM: hratelné demo

**K**dyž firma Sony světila svůj vysoký horský hit nové firmě 989 Studio, mnozí si nebyli jisti, zda příznivci prudkých svahů nebudou zklamáni. A byla zde ještě jedna otázka - jak mnoho pokračování této hry lze vůbec udělat? Naštěstí tento třetí díl volí trochu rozdílný přístup než dily předchozí a nutno dodat, že obsahuje rozhodně více legrace a grafické dokonalosti. Tak například sjezd je zde mnohem zrádnější, neboť na trati čekají některé nástrahy - jsou zde stromy, skoky, skály a také ledové plotny. Možná, že vám ovládání přijde zprvu tak trochu složité, ale budete-li mu věnovat trochu času (a navrhuje se hrát s analogovým ovladačem - skvěle si to budete moci vychutnat), jistě si vás šilenný rytmus alpských svahů brzy získá. V tomto demu si budete moci vyzkoušet skvěle graficky udělanou sjezd

zpomalení

■ Další rysy  
 Plná verze hry má nějakých 30 naprosto skvělých tratí, které jsou umístěny do pěti pohoří. Je zde 23 snowboardistů a mnoho rozmanitých disciplín.

■ Další informace  
 Cool Boarders 3 jsme recenzovali v PSM 9 s výsledkem 8/10 a komplimentem „vynikající.“ Nelze než vřele doporučit.



Když ze skateboardů sundáte kolečka, budou vám jezdit po sněhu. Opravdu, nemyslíme si.



# Max Power Racing

■ DISTRIBUTOR: Infogrames  
 ■ STYL: závodní arkáda  
 ■ PROGRAM: hrátelné demo

**T**ak trochu podceňovaný titul *Total Drivin': Max Power Racing* v sobě slučuje prvky arkády a simulátoru, přičemž výsledkem je rozmanitá hra skýtající mnoho z rozkoší rychlé jízdy. Jediněnou vlastností této hry je, že v pozdějších úrovních se vám riskování může pěkně vymstít: tak například spadnete-li z mostu, končíte. Na našem demu jsou podobné přestupky trestány pouze časovým antibonusem. Okruh, který na vás zde čeká, je situován do americké pouště.

■ Ovládání  
 ←, → volant  
 ⊗ plyn  
 ⊕ brzda  
 ⊙ ruční brzda  
 ⊞ změna pohledu

■ Další rysy  
 Plná hra má 30 okruhů rozmístěných po deseti zemích celého světa. Můžete si zde vyzkoušet kolem 25 vozů, od Renaulta Clio až po velice výkonný speciál Max Power.

■ Další informace  
 Na tento poslední produkt firmy Infogames házíme špinu v minulém čísle PSM. Ale nebylo to zas tak hrozné, bodové hodnocení dosáhlo úrovně 7/10...



Vezměte špetku *Gran Turismo*, přidejte arkádovou přísadu a celé zamíchejte do těsta. Nechejte vykynout a pečené podávejte jako specialitu *Max Power*.



## V-2000

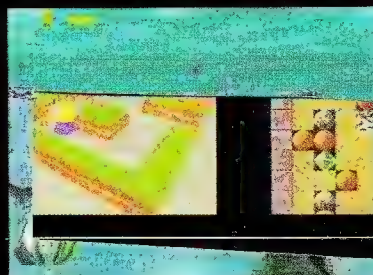
■ DISTRIBUTOR: Groller  
 ■ STYL: strategická střílečka  
 ■ PROGRAM: hrátelné demo

**M**ožná znáte některé lidi, kteří dokáží celé hodiny do nebes vynášet *Virus*, hru, která je jakousi poctou legendě jménem *Defender*. Teď se máte možnost na vlastní oči přesvědčit, zda-li její pokračování, *V-2000*, je stejně taková bomba. Ve Full Flight režimu má jeden z vůbec nejdokonalších ovládacích systémů, který vám má napomoci v zadaném úkolu. Tím je zastavit postup vetřeleckého viru a likvidovat bezpočet mutantů, které tento virus vytváří. Vaše plavidlo je zobrazeno z vnějšího pohledu a k dispozici máte dva ovládací režimy - vznášedlový (Hovering) a pak normální letový (Full Flight). Druhý jmenovaný je technicky velice propracovaný, ale také značně náročný na ovládání, neboť vaše loď se začne skutečně chovat jako nějaké letadlo. Není to tedy žádná hračka a začínajícím pilotům nezbyvá než popřát hodně štěstí.

⊙ dozadu  
 ⊗ palba  
 ↓, ↑ pohyb hlavněmi

■ Další rysy  
 V konečné verzi hry budete muset zachránit jistý počet lidských nešťastníků nebo alespoň nějaké lidi někam převézt.

■ Další informace  
 Chcete se dozvědět více? Pak se podívejte do PSM 8, kde se dozvíte podrobnosti a můžete se podívat i na nějaké obrázky, které doplňují náš verdikt 7/10 a komentář „nedoporučujeme pro nezkušené hráče.“



Věnujte tomuhle trochu svého času, pohrajte si s ovládaním a uvidíte, že si hru zamilujete.

■ Ovládání  
 ←, → doleva/doprava  
 ⊙ dopředu



na CD

# S.C.A.R.S.

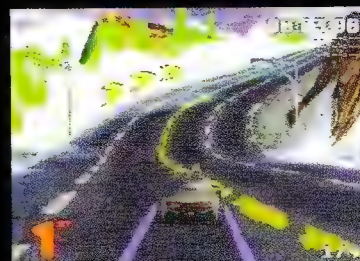
■ DISTRIBUTOR: Ubi Soft  
 ■ STYL: závodní  
 ■ PROGRAM: hratelné demo

**J**ste-li už unaveni téměř dokonalým realismem takového *Colin McRae Rally* nebo *Gran Turismo*, pak tato hra je vám jak šitá na tělo. V plné verzi spolu mohou soutěžit až čtyři hráči, a to na devíti velice od sebe odlišných okruzích, přičemž jejich škála sahá od podmořské překážkové trati až po šilený trysk naskrz pouští. Velice důležitou roli zde hrají rozdíly mezi jednotlivými auty - takový Mammoth je sice pomalý, zato

velmi stabilní, kdežto například Rhino je dost rychlý, ale nesedí příliš dobře na silnici. Součástí hry jsou velice šikovné power-upy - například střely, štíty a jiné druhy zbraní.

■ Ovládání  
 ←, → volant  
 ⊗ plyn  
 ⊕ brzda  
 [střelba] střelba  
 [změna zbraně] změna zbraně  
 [změna pohledu] změna pohledu  
 [světla] světla

■ Další rysy  
 Verze této hry nabízená v obchodech obsahuje šest různých postav a tři herní režimy. Dokonce si můžete vytvořit i vlastní závod.



S prázdnou trati před sebou máte ideální příležitost zvýšit si náskok.

■ Další informace  
 S.C.A.R.S. získaly v naší recenzi v PSM 6 hodnocení 8/10.



V tomto typu her bylo zvykem jezdit v roli žáby, žraloka nebo jelena. Zde bohužel tento zvířecec chybí.



## Síň slávy Yaroze

### Between The Eyes

■ DISTRIBUTOR: není k prodeji (Yaroze)  
 ■ STYL:   
 ■ PROGRAM: hratelné demo

Vášim úkolem je prodyž firma Sony svěřila svůj vysoký horský hit nové firmě 989 Studios děti. A s nimi mnozí si nebyli jisti, zda příznivci teleportového tunelů co nejrychleji prudkých svahů nebudou zklamáni, na cestě je nutné vystříhat kontaktu s okrajem, což je dost obtížné, ale jakmile si zvyknete, je to docela zábava. Nejlepší jsou ovšem ty barvičky.

■ Ovládání  
 D-Pad pohyb v zášedlem

### Blitter Boy

■ DISTRIBUTOR: není k prodeji (Yaroze)  
 ■ STYL:   
 ■ PROGRAM: hratelné demo

dyž firma Sony svěřila svůj vysoký horský hit nové firmě 989 Studios děti. A s nimi mnozí si nebyli jisti, zda příznivci teleportového tunelů co nejrychleji prudkých svahů nebudou zklamáni, na cestě je nutné vystříhat kontaktu s okrajem, což je dost obtížné, ale jakmile si zvyknete, je to docela zábava. Nejlepší jsou ovšem ty barvičky.

■ Ovládání  
 D-Pad pohyb  
 ⊗ střelba vpřed  
 ⊕ skok  
 [b] běh

### Bouncer 2

■ DISTRIBUTOR: není k prodeji (Yaroze)  
 ■ STYL:   
 ■ PROGRAM: plná hra

Nechť vaši malí čtvičkové skáčou výš a výš, tak vysoko, jak jen to je možné. Tato hra je pocta slavnému *Arkanoidu*.

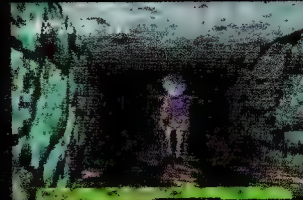
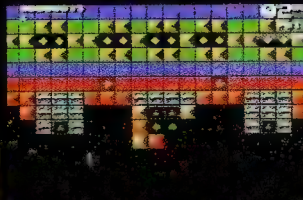
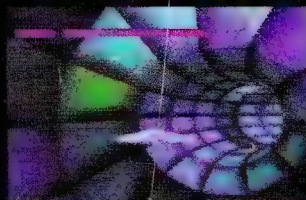
■ Ovládání  
 ←, → pohyb do stran  
 ⊗ vypuštění skákající figurky  
 ⊕ přepnutí pozice

### Clone

■ DISTRIBUTOR: není k prodeji (Yaroze)  
 ■ STYL:   
 ■ PROGRAM: plná hra

Dalo se čekat, že na Yaroze vznikne nějaká ta pocta *Doomu*. A tady máme výsledek. Musíte pobíhat po úzkých chodbách strašidelného labyrintu a oddělovat poloprůhledné kostry.

■ Ovládání  
 D-Pad pohyb  
 ⊗ palba  
 ⊕ mapa





## Gravitation

■ DISTRIBUTOR: není k prodeji (Yaroze)  
 ■ STYL: klon Thrustu  
 ■ PROGRAM: plná hra

Klasický Thrust, jenomže pro dva hráče. A jaké to je? Skvělé!

### ■ Ovládání

←, → otočení  
 ⊗ dopředu  
 ⊙ palba



## Psychon

■ DISTRIBUTOR: není k prodeji (Yaroze)  
 ■ STYL: střilečka  
 ■ PROGRAM: plná hra

Toto je takový futuristický Gauntlet.

### ■ Ovládání

D-Pad pohyb  
 ⊗ střelba



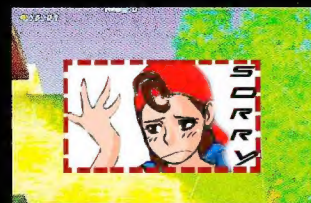
## Terra Incognita

■ DISTRIBUTOR: není k prodeji (Yaroze)  
 ■ STYL: RPG  
 ■ PROGRAM: plná hra

V tomto záhadném japonském erpé-gécku budete sbírat a házet krabičky, skákat do vzduchu, máchat kolem sebe mečem a hledat správnou cestu.

### ■ Ovládání

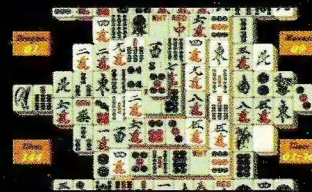
D-Pad pohyb  
 ⊙ interakce



## Mah Jongg

■ DISTRIBUTOR: není k prodeji (Yaroze)  
 ■ STYL: orientální puzzle  
 ■ PROGRAM: plná hra

Základní myšlenkou této hry je vyčistit co nejrychleji daný prostor, a to tak, že budete klikat na ty kostky, co jsou na vrchu nebo na okraji hrací plochy. Podrobnosti o ovládání se dozvíte, stisknete-li a podržíte tlačítko Select na titulní obrazovce.



## Hover Car Racing

■ DISTRIBUTOR: není k prodeji (Yaroze)  
 ■ STYL: závodní miniatura  
 ■ PROGRAM: plná hra

Něco na způsob Micro Machines.

### ■ Ovládání

D-Pad pohyb  
 ⊗ plyn  
 ⊙ aktivace zbraně



## Total Soccer

■ DISTRIBUTOR: není k prodeji (Yaroze)  
 ■ STYL: fotbal  
 ■ PROGRAM: plná hra

Skvělý příbuzný hry Sensible Soccer, jenom jména hráčů jsou jiná.

### ■ Ovládání

D-Pad pohyb  
 ⊗ příhrávka, střelba  
 ⊙ taktika náhradníků  
 ⊙ replay



## Haunted Maze

■ DISTRIBUTOR: není k prodeji (Yaroze)  
 ■ STYL: 3D duchařina  
 ■ PROGRAM: plná hra

Představte si takového Pac-Mana, kde místo duchů budou zombie, a budete mít dokonalý obrázek, o co v této hře běží. Při běhání používejte D-Pad.

### ■ Ovládání

D-Pad pohyb



## Coneman

■ DISTRIBUTOR: není k prodeji (Yaroze)  
 ■ STYL: klon Pac-Mana  
 ■ PROGRAM: plná hra

Zde běháte v trojrozměrném bludišti, vyhýbáte se duchům a polykáte pilulky. Pac se vrátí zpět na scénu.

### ■ Ovládání

D-Pad pohyb  
 ⊗ kamera nahoru  
 ⊙ kamera dolů  
 ⊙ přechod kamerou nad Conemana  
 ⊙ přechod kamerou za Conemana  
 ⊙ pohled zblízka  
 ⊙ pohled z dálky



## A Bug's Life

■ DISTRIBUTOR: SCEE  
 ■ STYL: 3D adventura  
 ■ PROGRAM: video

Zde vám nabízíme příležitost se na vlastní oči přesvědčit, jak dobrá bude tato plošinovka (podle Disneyho filmu) pro mladé věkem i duchem. V roli Filka zde musíte sbírat nejrůznější věci a především prolézat mraveniště, aniž by vás sežrali mravenci, mouchy nebo jiné potvory.

## Pushy 2

■ DISTRIBUTOR: není k prodeji (Yaroze)  
 ■ STYL: logická  
 ■ PROGRAM: plná hra

Kuličku používejte ke strkání krabiček - ty pak zmizí a umožní vám tak postoupit do další úrovně.

### ■ Ovládání

D-Pad pohyb



## Rocks 'n' Gems

■ DISTRIBUTOR: není k prodeji (Yaroze)  
 ■ STYL: taktická arkáda  
 ■ PROGRAM: plná hra

Zde máte sbírat diamanty, přičemž musíte dávat pozor a nenechat se zavalit balvany. A stejně jako ve starém známém Boulderdash jde i zde především o čas. Podaří-li se vám vše stihnout v daném čase, postupujete do další úrovně. To, co začíná jako jednoduchá zábava, se stává velice obtížnou cestou za vítězstvím. Možná vůbec nejobtížnější (a nejlepší) hra ze všech na Yaroze.

### ■ Ovládání

D-Pad pohyb



## Metal Gear

■ DISTRIBUTOR: Konami  
 ■ STYL: 3D akce/stealth  
 ■ PROGRAM: video

Těto parády od Konami se prostě nemůžeme nabažít, a tak vám nabízíme ještě jednu možnost podívat se, jak skvělé to celé je. Tady je video segment se Solidem Snakem v akci. Úhodně někdo tu básnickou výpůjčku na konci videosekvence? Podaří-li se vám to, tak si to nechte pro sebe.





## feedback

**STEJNĚ JAKO UMĚLECKÁ VÝSTAVA V BENÁTKÁCH KONÁ SE I NAŠE RUBRIKA DOPISŮ NA STŘÍDAČKU, JEDNOU ANO JEDNOU NE.**

### \* NEJDRÍVE PÁR NEODKLADNÝCH ZÁLEŽITOSTÍ:

- 1) Děkuje všem, kteří nám zasílají své recenze na oblíbené hry (mezi jinými Petr Maláč a David Duffek, který si kuriózně vybral hru *Iznogoud*). Vše se zájmem pročítáme a zatím se nám to moc líbí.
- 2) Omlouváme se za nedopatření, které vzniklo při sazbě cheatů na *Duke Nukem: Time to Kill* (PSM 10). Chcete-li, aby vám fungovaly, zadávejte všude, kde je Start, L1. Výjimka je pouze první cheat, kde zůstávají dva poslední Starty.
- 3) Množí se případy, kdy nám zasíláte ofrankované obálky a žádáte nás o písemnou odpověď. Věřte, že nejde ani tak o peníze za poštovné, jako o časovou náročnost. Bohužel, není to v žádném případě v našich silách, tak prosím šetřete své známky a obálky.

Farid D. Starman

### \* SONIC-PSX HRADEC KRÁLOVÉ

- a) Nebude nějaký turnaj v *RE2*?
- b) Slyšel jsem o emulátoru na PC ke hrám na PSX. Co o tom víte? Není to trestné?
- c) Bojím se, aby Dreamcast od Segy nebyl lepší a úspěšnější než Sony PSX. Co myslíte?

a) Nejspíš ne. Jednak už jsme minuli vrchol zájmu o tuto hru a jednak si turnaj v takové hře lze celkem těžko představit. Ale budeme-li mít příležitost, určitě budeme spolupracovat na budoucích turnajích budoucích her.

b) Objevila se spousta emulátorů. Obecně platí, že pokud chcete, aby hra na PC chodila dobře, potřebujete pevně rychlý stroj. Ale proč si vlastně nekoupit PlayStation, který je v současné době doslova za babku? Co se týče legálnosti emulátorů obecně, je to vždy velmi sporné. V současné době probíhá soudní řízení s firmou Connectix, žalobu podala

firma Sony a nevypadá to pro ni dobře.

c) Dreamcast je samozřejmě lepší stroj než Sony PlayStation (z technického hlediska), vždyť má náskok nejméně pěti let vývoje. Když ovšem přijde na výběr her, jejich kvalitu a rozmanitost, tak věci už tak jasné nejsou. Při současné padesáti milionové bázi uživatelů PlayStation by trvalo ještě hodně dlouho, než by mohl být Dreamcast skutečně úspěšnější. A navíc, máme přeci v záloze ještě PlayStation 2 (viz. Loading tohoto čísla), nebo ne?

*Poznámka: pisatel tohoto dopisu, na to, že se zdá býti odpůrcem Segy, má celkem zábavnou přezdívku...*

### \* TOMÁŠ ŽELINSKÝ, MEZIBOŘÍ

Bude nebo je k máni lední hokej, ve kterém by se objevily české extraligové týmy na PlayStationu?

Bohužel nikoli a vyhlídky jsou navíc velmi chmurné. O český hokej a české hokejisty je nepochybně ve světě velký zájem, ale ne o českou ligu. Jediná představitelná možnost je, že by někdo udělal českou hokejovou hru. Pak by se dala spíše očekávat na PC, nebo že by to někdo z našich čtenářů zkusil na Yaroze?

### \* JAKUB ALIAS LEON

Chtěl bych se zeptat, jestli do PSM dáte někdy cheaty na starší hry. Zatím dáváte návody a cheaty jen na nově.

Rámeček „cheatová klasika“ jsme jednu dobu provozovali. Po dopisech tohoto typu opět o něm (někdy od léta) uvažujeme. Mějte strpení.

### \* KPT. IZOV

Nechápu, proč nechcete prodávat časopis i bez CD. V dopisech v čísle 9 píšete, že

PSM má exkluzivní práva na CD. Musíte si ovšem uvědomit i těchto několik aspektů:

- a) Když náhodou mám peníze, tak si koupím nějakou super hru. Myslíte si, že člověk si raději koupí hru nebo 8 čísel vašeho magazínu?
- b) Příklad ze života (který jsem si vymyslel). Půjdu do obchodu, abych si koupil mýdlo. Hledám, najdu, ovšem toto mýdlo se prodává pouze s houbou na mytí. Ale já houbu nepotřebuji, já potřebuji mýdlo!!! A nechci platit za houbu, kterou nepoužiji, protože se pouze sprchuji a mýdlo o sebe otírám, aniž bych potřeboval houbu!!!
- c) Doma PlayStation nemám. To je důvod proč chci, aby se tento časopis prodával i bez CD.
- d) Zřejmě musíte toto CD k časopisu dávat kvůli tomu, že jste vázáni na centrálu PSM. Ale proč????? Copak jste otroci Future Publishing, že nemůžete projevit svůj vlastní názor pro své vlastní čtenáře? Pokud jste odpověděli ano, pak vás nechápu.

- a) Osobně jsem zcela vážně přesvědčen o tom, že 8 čísel našeho magazínu s 8 ceděčky (cca 80 demo her) není o nic horší volba, než jedna plná (třeba i naprosto skvělá) hra.
- b) Zábavný příklad, fantazii se meze nekladou.
- c) Přiznáváme se, Oficiální PlayStation Magazín je, i když to možná někomu tak nepřipadá, časopis určený výhradně majitelům PlayStation.
- d) Je to přesně naopak. Upsali jsme svou duši nakladatelství Future Publishing z toho důvodu, že jsme strašně moc chtěli mít časopis s CD. Do tohoto svazku jsme vstoupili dobrovolně, s vědomím všech podmínek. Jsme přesvědčení o tom, že to bylo moudré rozhodnutí a že většina našich čtenářů tento názor s námi sdílí.

### \* RADIM KLEIN, OSTRAVA-SVINOV

- a) Napadlo mě, jestli byste nemohli

blíže popsat černý PlayStation, alespoň na jednu stránku...

- b) Potom bych se vás chtěl zeptat, jak dostat skvělé skladby z her tak, abych je mohl poslouchat například na hi-fi věži. Vím, že řešením je černý PlayStation, ale mělo by to jít nějak jinak. Bude to samozřejmě finančně náročné, ale až ty prachy budu mít...
- c) Dnes jsem šel do obchodu s potravinami a co nevidím, už i tam se prodává váš magazín...
- d) Zajímají mě všechny hry, které se točí kolem skvělé hudby (nejvíc se mi líbí house), budou ještě nějaké?
- e) V PSM 10 jsem si přečetl, že dokonale fotbal *Actua Soccer 3* má jen slabých 6/10. Vždyť v PSM 8 jste ho tak chválili...

- a) Přání se stalo skutkem v tomto čísle, dokonce na 4 stranách.
- b) Pokud to jsou audio tracky, není problém. V ostatních případech lze propojit PlayStation s hi-fi věží, ale to není to pravé ořechové. Máte-li nadupané PC, lze ve vysoké kvalitě samplovat audio stopu a poté případně vypálit na CD, což je zase dost komplikované. Jste-li připraven na nějakou tu finanční zátěž, je asi nejčistší řešení Yaroze, navíc získáte velmi hodnotné zařízení, které umí spoustu dalších věcí.
- c) Je to dobře nebo špatně?
- d) Hudební speciály jako *Fluid* nebo *Music* nejsou nějaké bestsellery, ale nelze vyloučit, že tento trend se rozvine. Prozatím lze doporučit *Rollcage*, kde je naprosto skvělá hudba od Fatboy Slima.
- e) PrePlay vyjadřuje názor na to, jak slibná hra v polodokončené verzi působí. V PlayTestu se dočtete, jak dobrá dokončená hra skutečně je. Někdy se hodnotí v těchto dvou případech shodě. To je, myslím,



Sony

*poznámka: vyhrazuje si právo krátit z prostorových důvodů text dopisů.*





# PŘÍŠTÍ MĚSÍC V PSM 13

EXKLUZIVNÍ RECENZE



# DRIVER

VOLEJTE POLICII! PSM VÁM PŘINÁŠÍ EXKLUZIVNÍ RECENZI NA NEJŽHAVĚJŠÍ AUTOMOBILOVOU HONIČKU SOUČASNOSTI

## FINAL FANTASY VIII

NEJVYTOUŽENĚJŠÍ HRA ROKU 1999 JE UŽ K DOSTÁNÍ A MY JI ANALYZUJEME PRO VÁS!

## QUAKE 2

NOVÉ SCREENSHOTY, NOVÉ LEVELY! NEJPOPULÁRNĚJŠÍ AKCE NA SVĚTĚ SE VÁM PŘEDSTAVUJE V PLNÉ NÁDHEŘE!

## GTA LONDON

BUDE POKRAČOVÁNÍ GRAND THEFT AUTO JEŠTĚ ÚCHYLNĚJŠÍ?

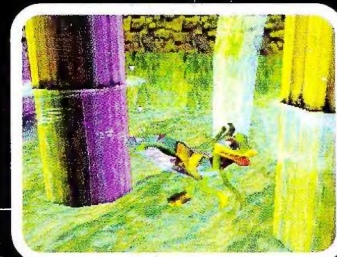
V PRODEJI OD 15. DUBNA



## NA CD 11 EXKLUZIVNÍCH DEM!



*SOUL REAVER* - HRATELNÉ  
*A BUG'S LIFE* - HRATELNÁ  
*ALL STAR TENNIS '99* - HRATELNÁ  
*ROLLCAGE* - HRATELNÁ  
*MUSIC (BONUS DATA)* - AUDIO  
*WARZONE 2100* - HRATELNÁ  
*VIVA FOOTBALL* - HRATELNÁ  
*DRIVER* - VIDEOKLIP  
*SUPER BUB* - PLNÁ HRA  
*GEX 3* - VIDEOKLIP  
*SOUL REAVER* - VIDEOKLIP







ALICE  
THE RABBIT

BLOODY  
ROAR II

Compass  
Salva  
2012

diva  
TOMOTO  
CISLA

SCANNED  
BY TOMÁS  
SALVA

OPSM 12